Манорatха

Манорatха - 1

Владимир Сергеевич Ушаков

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Вот написалось…. ЛитРПГ, никакой оригинальности, но и от откровенного плагиата стараюсь удерживаться. Рекомендации по сюжету не принимаются, у меня почему то герой живет своей жизнью, и вся история складывается в независимости от желания автора

- Ушаков Владимир Сергеевич
  - ○

Ушаков Владимир Сергеевич
Манoратха

Из обращения научного собрания академии РАН к президенту Российской федерации

Господин президент.

Группа ученых принадлежащих к разным областям науки, предлагает вам ознакомиться с комплексными выводами о перспективах Российской Федерации как целостного государственного образования.

В условиях современной структуры общества, когда перепроизводство тянет за собой избыточное количество рук, и как следствие потребительское восприятие мира, мы решили обратиться к вам как к главе государства.

Проведя глубокие исследования разных слоев общества, уровня образования, стремлений молодежи, культурного слоя, мы пришли к выводу, что при сохранении существующего порядка вещей, всего через 30–35 лет, деградация общества выйдет на уровень, когда станет просто невозможно сохранить государство как структуру. Будут постепенно, но неуклонно разрушаться гражданские институты, наука, искусство, культура. Поскольку более 90 % граждан к тому моменту, будут являться иждивенцами или крайне узкими специалистами, прогнозируется резкое падение уровня производства, в особенности в пищевой промышленности. В отсутствии полноценного обучения рабочим специальностям, прогнозируется огромный, порядка 68 % кадровый голод на уровне стратегически важных производств. В данных условиях вероятность потери страной политической и территориальной независимости и целостности составляет на дистанции 30 лет 56 %, далее вероятность растет порядка 2–3 % каждый последующий год.

После многочисленных исследований, и множества вариантов нами была подготовлена рекомендация по дальнейшему развитию экономики, науки, искусства, и экстрасенсорных возможностей человека, а так же к развитию экспансивных настроений в обществе.

(Описание проведенных исследований прилагается)

****

1

Ох, ты ж едри, колоти, да через пень-колоду, ё……

Я вприпрыжку несся по краю болота, а за мной целая толпа мобов, кого только не нацеплял. Вот дернул черт меня подойти к непонятному предмету, висящему в воздухе. Оказалось это "случайный портал" появляется случайным образом в любой точке зоны с вероятностью 1/5120, то есть в среднем раз в шестнадцать лет может появиться в любой точке не маленькой зоны. И вот надо же было мне его найти, да на втором уровне перса? Вот поленился заглянуть сначала в справочную систему, теперь бегаю от толпы монстров "??"-го уровня. "??" потому как выше меня более чем на 30+ уровней и система просто не показывает, наверное, что бы молодежь не расстраивать.

Хотя я к себе не совсем справедлив, справочная мне все равно ничего не сказала бы, так как я первый в игре нашел подобную аномалию. Тут пока что то не найдешь, информации не будет, система игры такая. А почему никто не находил, так первый день игра запущена после всех тестирований и анонсов. Госпрограмма "Развитие населения путем глубокого погружения в обучающие виртуальные игры". А на мой взгляд, просто хорошо сделанная игра, с прорисовкой персонажей, с очень полезной информационной нагрузкой.

Тут, что бы чего то достичь, надо изучать реальные вещи, например, что бы, что то серьезное строить надо изучит инженерное дело и архитектуру, и не достаточно просто приказом выучить книжку, надо в серьез читать извлекать реальную информацию и сдавать на экзаменах местным НПЦ. Что бы хорошо воевать, надо учиться фехтованию, тактике, и множеству других вещей, просто так тебе система профессий не даст. Хотя если ты стабильно строишь сараи, тебе со строительством сотого, при условии, что ты научился делать их хорошо, дадут навык строителя, и в скобках припишут, "сараев". На самом деле, первые уровни профессий получить очень просто. Ведь система знаний основана на реальной информации, а мы все понемногу знаем почти обо всем, обычно этого достаточно для получения первого уровня. Единственное, для чего сделали послабление, так это для магов. И то, что бы стать заметным в магии, надо изучить кучу медитативных техник, и успешно их применять, а так же множество адаптированной информации о магии собранной в реале из разных источников, не исключая

кстати фентезийные. Зато артефакты, в том числе позволяющие использовать разную магию, найти было можно, причем довольно часто.

Побегав несколько часов по, пока единственному в игре городу, и набрав себе порядка 50-ти профессий первого уровня, я пошел бить по нубозоне мелочь всякую, ежиков там, белочек. Вот здесь сильная разница с реальностью оказалась, белочки кусались не по-детски, а ежики стреляли иголками. Слава богу, попались по дороге еще несколько игроков, с которыми в группе мы набили-таки по 2-му уровню, жалко только из трех человек двое ушли по своим делам, а двоим делать, на теперь уже низкоуровневых монстрах было нечего, поэтому мы разбрелись, что бы пофармить мобов соло. Как оказалось, система набора опыта здесь очень сложная и опыт, который надо набить для следующего повышения уровня увеличивался по экспоненте, то есть чтобы набрать 2-й уровень надо набить 2к опыта, 3-й уровень 2,6к, 4-й уровень 4к…… 20-й уровень 1кк, 21-й уровень 1,45кк опыта и так далее. При этом опыт с монстра исчислялся как X*Y*Z, где X-это уровень монстра. Y-это коэффициент к разнице в уровнях с монстром, то есть если монстр ниже на 4 уровня, то коэффициент 0,6, если выше на 3 уровня, то коэффициент 1,6. Z-это коэффициент дополнительных значений, изначально 1, например единица интеллекта добавляет 0.001 к этому коэффициенту, а прокачка какой либо одной простой профы в средний уровень 0.01, в мастерский 0.1, в гранд-мастерский 1, правда есть еще сложные профессии, которые можно изучать только если имеешь несколько прокачанных простых, те тоже дают дополнительный коэффициент, но поскольку сложной профессии ни у кого еще нет, информация эта не доступна.

Так же есть артефакты, усиливающие этот коэффициент, но на данный момент известно только одно ожерелье, дающее 0,0012 к коэффициенту дополнительных значений, и продалось оно с аука в течение 15-ти минут за 20000 рублей, при начальной ставке в 100 рублей. Представляю, как расстроился продавец, что поставил в ограничении на выкуп такую маленькую сумму, полежи колечко еще пару часов, глядишь и за 50 к деревянных продалось бы.

При этом опыт с любого монстра не может быть менее единицы.

Учитывая систему набора опыта, убивая ежика 2-го уровня, находясь сам на 2-м же учитывая, что я распределил одну единицу в интеллект при повышении уровня (изначально все статы по единице), я получал 2,04 единицы опыта за каждого.

В группе все просто, добавляется еще коэффициент группы E,

в зависимости от ее состава. В подсчеты этого коэффициента я пока не вникал, однако против ежиков он понижал общий опыт на почти на 60 %, так, что смысла их лупить в группе не было совсем. А монстров 3-го уровня мы бы в 2-м не завалили, тем более, что это белки, и для того, что бы их добивать, когда они убегают на дерево, нужно пару стрелков, да и добираться в ту часть зоны без маунтов и телепортов часа 3, не меньше. А маунт в игре пока только один, лошадь, и все очень завидуют владельцу.

Так вот монстры меня убили уже 12 раз, как назло телепорт выкинул меня на поляну, где живет стая гиенольвов. Их я тоже открыл для справочной системы, и кроме меня их еще никто не видел, а справочная давала в описании, только то, что мог видеть я сам. Даже уровня не было.

Каждый раз после смерти, кстати очень неприятной, пусть ощущения и режутся на 90 %, я попадал на злополучную полянку, и лишь один раз оказался вне зоны агры монстров, но ступил и убегая поймал 2-х. Которые в свою очередь меня недолго гнали, и когда у меня закончилась полоска и без того не великой выносливости, быстренько сожрали. Хорошо, что в этой игре, даже собственная смерть дает определенный опыт до 10-й смерти от одного вида монстров, если не происходит раньше 30 секунд после возрождения, а за тем понемногу этот опыт отбирается. Правда опыта дается немного как в прочем и отбирается, однако, на мой взгляд, разумно, проигрыши, по жизни иногда учат даже лучше выигрышей, а уж если они ничему не учат, значит не грех и наказать.

Наконец после 13-й смерти мне удалось выбраться из зоны агры (вот и не верь после этого числам). Надо что-то делать, до конца игрового времени осталось 2,5 часа, а в этой игре еще надо не забывать ухаживать за телом, иначе падают разные неприятные дебафы. Я не хочу, прийти завтра в игру, в тело голодное, иссушенное жаждой, и грязное как из канализации. С дебафом 50 % ко всем статам сроком часов на 8-12.

Как жаль, что нельзя удалить перса в течение девяноста дней после создания. Никто так и не понял, почему разрабы, так сделали, ведь если перс попал в затруднительную ситуацию, гораздо выгоднее, что бы он заново начал играть, а не забрасывал игру, на такой срок в ожидании возможности перерождения. Я после 2-й смерти, как только разобрался толком, связался с системой поддержки и описал проблему, там мне пояснили, что она возникла в связи с игровой ситуацией, а не вследствие программной ошибки, и они ничего сделать согласно правилам не могут.

Пора двигаться. Надо решить куда. И так, вижу горы, и больше ничего, поскольку в лесу.

Горы высокие, со снежной шапкой. И что? Думай голова, куплю шлем, как только выберусь отсюда. По идее, если здесь, по заявлению разработчиков игры, все пространство сделано по реальным законам геологии, то с этих гор должна течь речка, а в ней, уже может быть рыба. Тут тебе и еда и вода. Есть у меня профессия рыболова, и соответствующий рецепт кулинарии "Жареная рыба в углях". Рецепт брал как раз на случай, если буду далеко от жилья, и надо будет себя прокормить. Есть еще рецепты с мясом, и гораздо больше, однако, то мясо, которое здесь меня, само схарчит, и не подавится.

Ух, как бы не попасться по дороге, а то делать привязку точки возрождения можно не ближе 5 км от предыдущей. А 5 км по лесу, это не мало. Так, что там говорить мне справка по поводу скрытного передвижения. В городе меня местный военный инструктор учил скрытно передвигаться, так, что 1-й уровень скрытности у меня есть. Однако неплохо было бы еще повысить шансы. Ага, вот, если намазать одежду соком пахучих лесных ягод, это режет дистанцию агры монстрам, и режет в зависимости от того чем намажешься. Так же, скрытность возрастала, если намажешь одежду соком, что бы она получилась пятнистой.

Проделал все рекомендованные мероприятия, и коэффициент скрытности с 2 % вырос до 26,433 %, причем только для данной местности, система сразу предупредила, на равнине или где-нибудь еще, коэффициент скрытности будет пересчитан.

Двигаться решил параллельно горной гряде, точно с направления никогда не собьюсь. Двигался медленно, стараясь смотреть под ноги, и не шуметь, благодаря чему скрытность потихоньку прокачивалась, так глядишь к выходу из лесу, прокачаю до 2-го уровня. Тьфу ты, так сосредоточился на осторожном движении, что чуть не упустил из виду несколько монстров?? — ровня, похожих на пантеру из "Маугли". Система уже привычно отчиталась мне о нахождении нового вида монстров, и увеличенного в 1.005 раза опыта за их убийство, что приятно, это пожизненная плюшка для этого перса, что неприятно, вряд ли я в ближайшее время смогу их убить.

Обойдя монстров, я двинулся дальше, пройдя еще совсем немного, я вышел на опушку леса. Какое же это удовольствие, снова видеть небо. В поле можно было наблюдать большое количество живности, в основном жвачной. Система занавесила мне весь обзор сообщениями о нахождении новых видов, при этом ни одного противника ниже?? — уровня в поле не нашлось.

Аккуратно двигаясь в поле, я заметил, что скрытность можно менять, в зависимости от положения тела. Если стоишь во весь рост, то скрытность в поле 21,672 %, а если пригнуться в траве, то скрыт 38,24 %. Попробовал лечь на землю, замечательно, скрыт 42,116 %. Как только, я это все проделал, выскочило сообщение, о взятии 2-го уровня скрыта. Посмотрев внимательно в статистике персонажа, с удивлением обнаружил, что скрыт уже почти 3-го уровня, а в справочной системе добавился еще один способ усилить свою скрытность.

Двигаясь между точками респа всякой живности, чуть не напоролся на гадюку, и напоролся бы, спасло все то же сообщение системы. Правда гадюка меня почуяла как то, и активно двигалась в мою сторону. Как только я встал на месте, остановилась и она. Я вспомнил, как однажды смотрел популярный фильм о дикой природе, и там говорилось о змеях, что они чувствуют колебания почвы, то есть, пока я не двигаюсь, она тоже стоит на месте. Мигнуло сообщение, о повышении уровня скрыта и сообщение о том, что я на данный момент лучший по этой способности в игре, благодаря чему мне бонусом добавляется еще 2 % скрыта, на все то время, пока я остаюсь лучшим. Приятно конечно, но что делать со змеей? Тут я заметил, что она уползает на изначальную позицию. Как только она туда доползла, бегом выскакиваю из зоны ее агро. Через полчаса, с небольшого пригорка, вижу блеск воды, и группы деревьев растущие вдоль реки. Ну слава богу, уже совсем близко, тут главное не расслабляться, пока не найду безопасного пространства около воды.

Еще полчаса зигзагообразных блужданий понадобилось, что бы подойти к реке и найти нормальное место для рыбалки. Однако, хотя у меня среди инструментов и завалялся моток бечевки с кованым крючком, но, на мой взгляд, этим крючком разве что акулу поймать можно. Он с половину моего пальца толщиной.

Заглянул с берега в воду и задумчиво почесал репу, вся речная живность?? — уровня. И как ее ловить?

Тут заметил непонятное в системных сообщениях, почему то за одну из вновь обнаруженных рыб, мне дали прибавку к бонусу опыта не 1.005, а 1,007. Посмотрел внимательнее, и оказалось, что мне виден уровень рыбки, 32-й и более полная информация о ней.

Рыба маленький Предгорный Ерш,
Уровень 32
водится в предгорных и в равнинных речках,

Количество хитов-??
Магические способности-??
Не магические способности-??.

Разрешить добавить подробную информацию
о найденном монстре в общую справочную систему?

А вот это интересно. Значит, общая информация о монстре идет в систему, а более подробная остается игроку. Большая выгода.

Что ж, у меня есть еще полчаса, на ловлю рыбы, подошел к воде, зачерпнул горсть, что бы напиться. Как только я коснулся воды, вся ближайшая рыба и моллюски на меня сагрились, хорошо, что они не могут из воды выходить.

А вот тут я, похоже, ошибся, еле успел отпрянуть от воды, как тот самый Ерш выскочил из воды и шлепнулся на мелководье, и начал потихоньку сползать обратно на глубину. Поскольку я люблю рыбалку, я не мог спокойно смотреть, как от меня уходит крупная рыба и чисто на автомате схватил его за хвост и выбросил подальше на берег.

Остальные жители реки просто не успели меня атаковать, а я подошел поближе к своему пленнику. Он активно сопротивлялся и потихоньку скользил в сторону воды. Подходить я опасался, все-таки монстр на 30 уровней меня выше, хоть и не в своей стихии, сбегал в ближайшую рощу, взял палку подлиннее и потолще, и еле успел, Ершик, почти дополз до воды. Как только я начал его оттаскивать палкой назад, он вцепился в нее немаленькими зубами, и начал активно жрать. Через несколько секунд Ерш буквально на половину нанизал себя на палку, и мне оставалось только спокойно его добить. Через 10 минут, полоска его жизни последний раз мигнула и погасла. Что долго, а вы попробуйте запилить монстра на 30 уровней выше себя ножом новичка, с уроном 2–5 ХП. Конечно, я мог выбрать, куда бить, и почти все удары шли критом, однако ХП у него было много.

Выскочил список системных сообщений,

Вы первый убили монстра маленький Предгорный Ерш, — бонус за первое убийство монстра, увеличение опыта за убийство монстров этого вида в 1,005 раза.

Профессия Рыбак +1 уровень

Профессия Рыбак +1 уровень

Поздравляем вы первый, кто добился такого прогресса в Профессии Рыбак. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +0,5 % опыта за поимку рыбы, — 5 % к вероятности срабатывания способностей морских и

речных монстров, + 2 % к показателю силы

Профессия Рыбак +1 уровень

Профессия Рыбак +1 уровень

Профессия Рыбак +1 уровень

Профессия Рыбак +1 уровень

Получено достижение убийство Монстра выше на 10 уровней + 4 силы, + 1 ловкости

Получено достижение убийство Монстра выше на 25 уровней + 2 силы, + 2 ловкости, + 4 выносливости, +2 интеллект, + 1 интуиция

Получен новый навык Интуиция

Способность Владение ножами +1

Способность Владение ножами +1

Получено 249,01 очков опыта, до следующего уровня 828,79 очков опыта

Круто!

Уууу, осталось всего 10 минут, а мне, хотя бы умыться, и поесть, пройдя немного в сторону, нашел небольшой участок реки, без рыбы, и быстро умылся, после достал тушку рыбы из сумки быстро отрезал кусок ножом и сырой начал ее есть. Приготовить не успеваю никак. Гадость жуткая.

Выскочили несколько системных сообщений,

Получено достижение вы первый кто ест это вид пищи, + 1 к кулинарии (однако жареной она была бы вкуснее)

Получена способность монстра прыжок из воды (Вероятность получить не магическую способность монстра после его поедания в сыром виде 0,00004 %). Поздравляем!

Увеличена удача +1

Получен баф, +4 % к скорости восстановления маны, на 12 часов

Сытость вашего персонажа поднялась до 81%

Выход из игры 10..9..8..7….2..1..0

Да, больше всего мне нравится в игре то, что в реале проходит 8 часов, а в игре полноценные 16. Я вылез из капсулы, в общий зал государственного игрового центра. Зашел в общий душ, сполоснулся от пусть и приятного, но все же немного искусственного запаха капсулы, и пошел прямо на работу.

Как хорошо, что после игры чувствуешь себя вполне выспавшимся. Этот эффект открыли недавно разработчики капсул

виртуальной реальности. И государство решило начать масштабную просветительскую программу, посредством игр в виртуальной реальности. Вообще то, запланировано четыре разных игры, но известно только про три из них.

Первая только сегодня была мною опробована и привела в восторг, такая детализация, что все кажется настоящим, цвет, запах, вкус. При этом все мышцы, которые работают в игре, напрягаются и в капсуле посредством ослабленных импульсов нейронов и искусственной стимуляции. Развиваются так же соответствующие нейронные цепочки, поэтому почти все, что можешь там, ты можешь и здесь. После игры, кажется, что можешь свернуть горы, ведь там просто нет ощущения усталости, хотя на завтра обещали боль в мышцах, как после хорошего кача. Изначально запланированный уровень жизни в игре средневековье, ну и частичная фентезийная подоплека.

Вторая игра, представляет собой высадку на новую планету, развитие промышленности, терраформинг, развитие земной колонии короче. Выход планируется через полгода, ну да думаю еще на бета тестировании подзастрянет. В общем, будем посмотреть.

Третья, вариации на тему космического симулятора и тоже с элементами РПГ.

И у всех одна идея, хочешь достичь чего-либо в них, изучай реальные науки. Например, что бы в компьютерной игре стать капитаном космического крейсера, придется выучить кучу информации по астрономии, физике и куче других наук. После того как станешь капитаном, более крупного корабля, официально обещали в реале выдать диплом любого технического института на выбор, без обучения в нем, а то и пригласить в некоторые из них читать лекции. А что бы организовать терраформирование планеты, придется собраться нескольким десяткам людей с реальными знаниями докторов наук и академиков.

Самое интересное, что игровая денежная система всех привязана к государственной валюте и государство гарантирует свободный ввод и вывод средств из игры. А так же во всех играх у каждого будет один общий электронный кошелек. Но не более одного персонажа от человека в каждой из игр. В новом законодательстве предусмотрена уголовная ответственность за мультиводство. Так же во всех лицензированных комплектах капсул виртуальной реальности стоит уникальная система распознавания игроков. Проверяются не только отпечатки

пальцев и сетчатка, но почти 60-т других параметров.

Еще государство обеспечивает каждого желающего доступом к виртkапсулам, на законодательной основе. При этом помимо всего прочего, государство получает возможность контролировать здоровье своих граждан, так как при входе в игру снимаются и расшифровываются куча параметров тела, берется безболезненный анализ крови, во время игры.

Правда большинство людей среднего и старшего возраста еще называют это бредом и играми политиков, но многие уже видят в этом путь к реальным свершениям и звездам.

Ух, что-то я соскочил на пропаганду, новостей перечитал видимо. А по новостям самая обсуждаемая новость это открытие зоны предгорий у гор пока не имеющих названий. Слава богу, эта информация общая и никто не знает, кто на самом деле открыл эти места и вообще, где эта зона. Надо сделать несколько снимков той местности, и послать в редакцию, хоть денег подзаработаю.

По дороге на работу позвонил в редакцию телеканала с вопросом, что им сфотографировать. Редактор вцепился в меня, и попыталась настоять на личной встрече, интервью и так далее, но я четким условием поставил свою анонимность, иначе они вообще ничего не получат. После разговора проверил свой счет в банке, и в шоке откинулся на сидение машины. Мне авансом выплатили 80000 рублей. И завтра просто придется их отработать.

А сейчас на работу.

****

2

Как долго тянуться рабочие часы! С каким упоением вспоминаются игровые минуты!

Наконец-то рабочий день закончен, собака выгуляна, покушать сделано. К моей девушке приехали дальние родственники, так, что ей сейчас совсем не до меня. Можно поиграть на компе, но после вчерашней игры, это кажется таким блеклым и не интересным, как игрушки десятилетней давности по сравнению с сегодняшними. Решил поваляться с книгой на диване, эту привычку я взял от отца, и неплохое собрание книг, правда, в основном на фантастическую тематику. Отец признался как то, что мечтал сильно в детстве полететь в космос, уже тогда, когда другие дети мечтали стать банкирами. Но его мечта ею так и осталась, по здоровью не прошел даже в пассажирскую авиацию, но МАИ закончил, и пошел на аэродром работать техником.

Книгу долго читать не получалось, все время лезли мысли об игре. Если получится с издательством, то можно им постоянно присылать новые фотки. Будем надеяться, они не будут жаться и заплатят за эксклюзив. А если зажмут, то можно будет обратиться и в другое издание. Правда эти знают кто я, и "случайно" могут выпустить эту информацию. В общем надо сильно подумать. Пока все конечно хорошо, но соломки подстелить не помешает.

А если наберется денег, то можно будет купить свою виртустановку, правда она стоит как 2 моих квартиры, но если вирт будет приносить достаточно денег, почему нет. Тем более что можно будет играть не по 8 часов реала, а больше, ведь в общественном игровом центре (ОбИЦ), дается только гарантированное время игры.

В этих размышлениях пролетели 2 часа, ну вот можно и в ОбИЦ собираться. А игра затягивает, кстати, надо будет поучаствовать в конкурсе на имя для этой игры, а то он заканчивается через неделю. Разработчики дали возможность игрокам попробовать, а потом дать имя своему новому миру.

Дорога до игрового центра казалась резиновой, стояние по пробкам издевательством на моими нервами.

Ну вот, наконец, я добрался, быстренько в душ и в капсулу.

Молодцы разрабы, такую красивую заставку сделали, даже расслабляешься под ее просмотр. А мне расслабляться нельзя. Я вдруг вспомнил, что во вчерашней суете с Ершом так и не сделал

точку возрождения, надеюсь, меня не закинуло обратно в лес.

Нет, стою там же где оставил перса в прошлый раз. Так, ставлю точку возрождения на валун стоящий невдалеке. Вот теперь можно немного расслабиться, и со вкусом рассмотреть статы, а то вчера с этой гонкой не успел толком.

Основное инфо о персонаже:
Имя: Корст
Раса: Человек
Основная профессия: Рыбак
Место проживания: Не выбрано
Место работы: Не выбрано
Место обучения: Не выбрано
Статистика персонажа:
Уровень: 2
Жизнь: 48 ХП
Мана: 1 МП
Защита: 6 ДП
Атака: 4 АП
Ущерб (в сек.): 3.61 ДПС
Известность: 0

Основные способности:
Сила 8
Ловкость 6
Интеллект 4
Выносливость 6
Удача 2
Дух 1
Мудрость 1
Дополнительные способности:
Интуиция 1
Внимательность 1
Распознание вещей 1
Прыжок из воды 1
Скрытность(1) 3
Владение ножами 3
Владение мечами 1
Владение щитами
Владение булавами 1
Владение копьем 1
Владение луками 1
Владение арбалетами 1
Владение парным оружием 1

Метательное оружие 1
Магия огня 1
Магия воды 1
Магия земли 1
Магия воздуха 1
Магия духа 1
Лечебная магия 1
Магия вуду 1
Шаманизм 1
Магия природы 1
Йога 1
Руническая магия 1
Магия света 1
Крик 1
Устройство лагеря 1
Ремонт 1
Телекинез 1
Профессии:
Строитель 1
Каменщик 1
Гончар 1
Стеклодув 1
Копатель 1
Носильщик 1
Бегун 2
Рыбак(1) 7
Мясник 1
Охотник 1
Металлург 1
Кузнец 1
Шахтер 1
Горняк 1
Геолог(1) 1
Картограф(1) 2
Столяр 1
Плотник 1
Лесоруб 1
Механик 1
Оружейник 1
Бронник 1
Пиротехник 1
Лекарь 1
Маг(1) 1
Друид(1) 1

Шаман 1
Травник 1
Алхимик 1
Рунный маг(1) 1
Артефактор(1) 1
Экзорцист 1
Шорник 1
Кожевенник 1
Сапожник 1
Ткач 1
Прядильщик 1
Фермер 1
Агроном 1
Животновод 1
Ветеринар 1
Снятие шкур 2
Начертатель 1
Ювелир 1
Археолог 1
Скульптор 1
Художник 1
Воин 1
Стрелок 1
Вор 1
Монах 1
Странник 1
Кулинар 2

Какой я молодец, что не поленился сразу побегать по городу, пособирать профы.

Так, а что мы можем делать?

Рецепты:
Кулинария:
Рыба жареная 1
Рыба жареная на углях 1
Рыба отварная 1
Уха 1
Мясо жареное 1
Мясо ежа жареное 1
Мясо белки жареное 1
Мясо отварное 1
Мясо белки отварное 1
Шашлык 1
Шашлык из ежа 1

Шашлык из белки 1
Шашлык из оленя 1
Яйца отварные 1
Яичница глазунья 1
Яйца печеные 1
Омлет 1
Алхимия:
Малый эликсир здоровья 1
Малый эликсир бодрости 1
Слабый яд 1
Слабительное 1
Зажигательная смесь 1
Слабое зелье от отравлений 1
Самогон 1
Травоведение:
Ромашка 3
Календула 1
Валерьяна 2
Подорожник 1
Первоцвет 1
Мать-и-мачеха 1
Полынь 1

Уф, упарился уже читать, а ведь еще строительные чертежи, схема оружия и брони, пиротехнические рецепты, ювелирка и так далее. Ничего себе база данных! Больше всего самогон порадовал.

Ну да ладно, разберемся по ходу, что к чему.

Сейчас в игре утро, видимость еще не очень, за то и зона агро у монстров уменьшена на 30 %. Правда рыбы и змей это не касается, так, что все равно надо быть осторожнее. А вот фотографией заниматься буду, когда рассветет.

А сейчас кач перса. Мне понравилось вчерашняя рыбалка, так, что будем продолжать в том же духе, тем более, здесь все равно нет других противников, с которыми я даже теоритически могу управиться.

Поискав немного, выломал из бурелома корягу побольше, и пошел на рыбалку. Для начала, поймаем вчерашнего Ерша. Он то, точно уже отреспался, и ждет меня. Так же как и вчера подхожу к воде, немного ее баламучу, для привлечения живности. Как и вчера, ершик прыгает на меня и немного не долетая падает на отмель. Уже корягой вытаскиваю его на берег, даю вцепиться в свое оружие и начинаю месить ножиком. Когда здоровье Ерша оказывается в красной зоне, по мне проходит разряд молнии,

снимая сразу 46ХП.

Появляются сообщения,

> Вам нанесен урон электричеством 46 ХП
>
> Новая способность сопротивление электричеству 0.01%
>
> Поздравляем! Вы первый, кто добился такого прогресса в способности сопротивление Электричеству, Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +5 % к сопротивлению Электричеству, +1 % к вероятности повысить сопротивление Электричеству при нанесении ею ущерба персонажу.
>
> Дебаф, до полного восстановления защита, атака и выносливость уменьшаются на 30%

Фух, как меня пробрало то. Если я его сейчас попытаюсь добить, то может пройти еще одна молния.

А если не попытаюсь, то он восстановится раньше меня, и я вообще могу его не добить, а то и упустить. Решено добиваю. Да, по краю прошел похоже. Одно радует, это новая способность и немного прокачавшаяся выносливость.

Допилил-таки.

Система опять радует сообщениями,

> Профессия Рыбак +1 уровень
>
> Способность Владение ножами +1
>
> Получено 249,01 очков опыта, до следующего уровня 579,78 очков опыта

Теперь будем восстанавливаться.

А пока отходим от боя можно заняться бытом. Для начала зажжем костер. А как? Огнива то я и не взял.

У того парня с которым охотились было, а я просто забыл. Видимо все-таки зря я хвалил себя за предусмотрительность. Есть правда один вариант. Меня городской маг, когда учил магии огня, заставлял зажечь свечку, однако получилось у меня тогда раза с пятидесятого, и то не зажег, а заставил задымиться фитиль. Ну, что ж будем пробовать.

Собрав огромное количество мелких веточек, я притащил содранную с берез кору, в реале она очень хороший трут. Вот и посмотрим, что я смогу сделать.

Сосредоточившись как учил меня маг, я начал гонять представляемое тепло по рукам, до тех пор, пока на самом деле его не почувствовал. Теперь надо расслабиться и дать огню стечь с моих пальцев на кусок березовой коры. Получилось, на коре

появилось коричневое пятнышко диаметром примерно 5 мм, и пропала 1-ка маны. Я вспомнил, о бонусе который вчера дал мне кусок съеденной рыбы и съел еще один. Теперь сытость у меня была 84 % и опять появился баф на восстановление маны. А пока она восстановится, надо заняться строительством какого ни будь убежища. А то здесь дожди и сырость вполне реальны, да и вещи надо, где то складывать, а если бросать их просто на землю, то через некоторое время они просто исчезают.

Так, топора я не укупил. Не производит их пока никто. Поскольку продавцов НПЦ в городе просто не существовало. Система изначально предполагает, что все производство и торговлю возьмут на себя люди. НПЦ только для обучения, и не для чего больше. Однако мне для обучения выдали походную кузнецу, ступку и пестик, пилу и стамеску, серп и походный алхимический набор. Все это имеет очень маленькую прочность, и быстро развалится. Так что надо с этим поаккуратнее.

Как по минному полю, я дошел до ближайшего леска, что находился минутах в 20-ти быстрой ходьбы от облюбованного мной места. Я же до него целый час добирался, огибая всяких монстров. По дороге даже сфоткал нескольких из них.

Напилил с грехом пополам несколько тонких жердей и в два приема отнес к своему лагерю. Восстановилась мана. Провел очередной сеанс магии. Пятнышко увеличилось примерно до 10-12 мм.

Начал строительство маленького домика бедняка, в соответствии с чертежами, выданными мне учителем строительного мастерства. Строить решил рядом с точкой воскрешения, тем более что большой валун стоящий там можно было использовать в качестве одной из стен, да и подальше от реки, а то вдруг здесь наводнения не редкость, все таки горы рядом. Как по учебнику, я снял дерн и верхнюю часть почвы, на месте строительства. Ох, и умучался скажу я вам. Забил по углам жерди по толще, и установил верхние перекладины. Получился каркас, с уклоном в одну сторону. Я наложил жердей на крышу, с расстоянием между ними сантиметров по сорок, не забывая делать стамеской канавки в жердях, что бы они не скатывались. Потом кое-как нарезал серпом травы и выложил травою крышу.

Появилось сразу несколько сообщений,

> Вы построили постройку Навес бедняка, сделать ее личной или общественной?
> Личной/Общественной

Я нажал личной.

Выскочило сообщение,

Поздравляем вы заложили поселение просим вас дать ему название и выбрать параметры.

В правом углу обзора высветилась иконка поселения в меню поселения.

Первым дело мне пришлось давать поселению название. Мне всегда нравилось название города Чернигов. И я ввел Чернигово.

Поздравляем вы основали хутор Чернигово, до уровня село необходимо 100 жителей.

Выберите площадь хутора, максимально 100000 м^2, учтите, что изменить площадь можно будет только после поселения 50-ти человек.

Я подумал и набрал 25000 квадратов, этого должно хватить с большим запасом.

Выберите на карте границы территории хутора.

Я на карте, выскочившей перед моими глазами растянул границы хутора во все стороны, стараясь исключить неудобья.

Поздравляем! Теперь на площади хутора и в 20 м от его границы уничтожены точки возрождения всех враждебных видов. Необходимо окончательно уничтожить противников и они больше не возродятся до тех пор, пока на этом месте стоит хутор Чернигово.

Налоги жителей составляют 0 рублей.

Государственный налог на собственность 3576 рублей в мес., и изымаются автоматически со всех жителей поселения.

Твою ж налево, это я теперь буду платить ежемесячно за этот хутор. Ну да ладно, теперь уже ничего не поделаешь. Буду пока здесь обитать, не рушить же собственный дом.

Замечательно, что я отметил и часть реки. Теперь после того как убью там монстров можно будет даже купаться, и никто не тронет.

Ладно, хутор это конечно хорошо, но надо заканчивать постройку. Но сначала магия. Произведя вышеописанный ритуал на куске бересты, я заметил, что пятнышко еще немного расширилось и почернело.

Нарезав еще травы перемешал ее с землей которую вынимал из места строительства, и водой. Воду пришлось носить в огромных листах кувшинок, которые я добыл с огромным риском

для жизни.

Получившимся блокам дал немного подсохнуть и выложил ими стены.

Хорошо, что в игре нет усталости, в реале, я бы уже кончился.

Теперь укрепил стены дерном и выложил пол охапками травы.

Поздравляем! Вы улучшили постройку Навес бедняка, до основательный Маленький домик бедняка.

Как раз восстановилась мана и я, перенеся кострище поближе к дому, попробовал снова зажечь бересту.

> Магия огня +1
>
> Поздравляем вы первый, кто добился такого прогресса в магии огня. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +2 % эффективности заклинаний огненной стихии,+ 10 % к скорости восстановления маны, + 5 % к объему магической энергии (маны)
>
> + 1 максимального количества маны

Надо же получилось, думал я глядя на пляшущий огонек. Надо будет потом еще потренироваться, и попробовать другие виды магии, может чего и получится.

Запалив костер, я сходил на берег реки за глиной. Идти было минут 10, я ее заметил, когда искал корягу для ловли рыбы. Принеся немного глины в листе все той же кувшинки к дому, я замесил немного и покрыл ею рыбу, как советовалось в рецепте "Рыба жареная на углях", и положил в угли запекаться. Жалко соли нет, без нее не так много дадут сытости. Но жареная как правильно заметила система, все равно вкуснее.

Зажарив остатки вчерашней и сегодняшнюю добычу не испытывая пока потребностей в еде, пошел на берег за следующей рыбкой. Благо ХП уже восстановились, и дебафы спали.

Все случилось так, же как и в прошлый раз, опять, когда полоска жизни Ерша ушла в красную зону, по мне ударила молния. Правда, в этот раз снялось только 34 ХП, но неприятно было также. Опять увеличилась сопротивляемость электричеству на 0.01 %, правда уровень профессии больше не добавился.

Ладно, пока все равно больше не успею порыбачить, осталось всего полтора часа до конца. Значит пойду фотографировать природу, и разведывать местность.

Побродив по округе, и обнаружив множество интересного, я отправил фото в редакцию, постарался по возможности добавить описание к ним. Свой дом фотографировать не стал, кому это интересно, да и знать особо никому не надо.

До выхода как раз оставалось всего 15 минут, и я решил попробовать магию воды в действии, тем более что как раз восстановилась мана. Набрав воду в кувшинку, я попробовал сосредоточиться, как показывал мне учитель магии и начал пытаться вскипятить воду, разгоняя перед мысленным взором молекулы воды. Долго ничего не получалось и наконец мне в голову пришла мысль, делать так же как я делал с огнем. Я погонял энергию в руках, при этом продолжая разгонять молекулы воды в кувшинке, и резко соединил оба действия. Вода в кувшинке резко закипела и выплеснулась мне на руки. Ох и неприятно это обвариться в кипятке, скажу я вам, хоть и с фильтром в 90 %.

Поскакали системные сообщения,

Вам нанесен урон 7 ХП

Новая способность сопротивление магии воды 0.01 %

Поздравляем! Вы первый, кто добился такого прогресса в способности сопротивление магии воды, Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +5 % к сопротивлению магии воды, +1 % к вероятности повысить сопротивление магии воды при нанесении ею ущерба персонажу.

Магия воды +1

Поздравляем вы первый, кто добился такого прогресса в магии воды. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +2 % эффективности заклинаний водной стихии, + 10 % к скорости восстановления маны, + 5 % к объему магической энергии (маны)

+ 1 максимального количества маны

Магия огня +1

Новая способность комбинирование магических заклинаний +1

Поздравляем вы первый, кто добился такого прогресса в комбинировании магических заклинаний. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +2 % эффективности комбинированных заклинаний, + 10 % к скорости восстановления маны, + 5 % к объему магической энергии (маны)

+ 1 максимального количества маны

Мудрость +1

Дух +1

Ну вот и все вроде, можно 3 минуты посидеть и посмотреть на местный красивейший закат.

Новая способность искусство +1

Выход из игры 10..9..8..7….2..1..0

Да, ничего себе, отхватил напоследок.

Надо связаться с редакцией, уточнить понравились ли снимки.

— Сергей Васильевич?

— Да?

— Здравствуйте! Это Антон по поводу открытой хайлевел зоны.

— О, Антон, очень рад Вас слышать. Мы посмотрели ваши фотографии это как раз то, что нам нужно. Посмотрите свой счет, вам уже должны были перевести деньги за них.

Я глянул счет, действительно на него упало оставшаяся сумма в 100 000 рублей.

Неплохо я заработал на своей ошибке, мне начинает это нравиться.

— Нам как раз хватит этого материала на серию небольших репортажей об игре. Однако у меня к Вам есть еще одно предложение.

— Внимательно Вас слушаю Сергей Васильевич.

— Ну что Вы можно просто Сергей. А тема разговора такая. — Как Вы относитесь к тому, что бы побыть внештатным корреспондентом нашей газеты. Зарплата у Вас будет 65000 рублей в месяц и от Вас требуется только раз в неделю сдать очерк о той местности где Вы находитесь, ну и по возможности об окружающих, а так же обо всех встречных существах и по возможности данжах. Прекрасно понимаю, что это дорогая информация, и о каждом отдельном случае мы поговорим, что бы соблюсти взаимные интересы.

— Я подумаю, если вы позволите, и позвоню Вам завтра.

— Антон, а что бы Вам лучше думалось, предлагаем от редакции установить вам виртуальную капсулу, и если у Вас получится, то и выкупите ее через пару лет.

— Сергей, а какой в этом смысл для редакции? Ведь у вас уже наверняка есть корреспонденты в этой игре, и рано или поздно, но они до меня доберутся. Да и приестся быстро все это людям.

— Антон, эта Игра, событие и проект государственного, а то и мирового масштаба. Нам все равно понадобятся множество

агентов в игре, так почему же не нанять сразу игрока, который будет давать множество эксклюзивной информации. А ко времени, когда она перестанет быть эксклюзивной, Вы все равно сможете работать на нас в качестве постоянного корреспондента в Игре.

— Знаете Сергей, пожалуй, я склонен согласиться. Вы не пришлете мне договор для ознакомления?

— Конечно, с удовольствием. Буд ждать вашего решения. Позвольте откланяться.

— Всего доброго!

Интересно пляшут девки. Это золотое предложение, Надо посоветоваться с Сашкой, он пошел по стезе юриста и может показать подводные камни в договоре. И если все нормально, то я за это предложение зубами держаться буду. Ведь у меня сегодня зарплата всего 25000 рублей, и это еще хорошая, средняя вообще около 18 000. Получается мне играть выгоднее, чем работать. А еще и капсула от редакции, я ведь смогу играть столько сколько захочу. Правда больше 20-ти часов в сутки нельзя, там, что то с мозговой активностью происходит, но и то 20-ть часов реала это 40-к часов в игре подряд. Это, какие же преимущества перед игроками, пользующимися гарантированным виртом, даже представить сложно.

После звонка Сане, который подтвердил, что договор чистый, и даже поздравил с везением, я позвонил Сергею Васильевичу и полностью принял предложение.

Я заехал на свою, теперь уже старую работу, подал заявление об увольнении. Начальник не особо сетовал по поводу моего ухода и не стал заставлять отрабатывать положенное законодательством время. Меня быстренько прогнали по 10-ку этажей с обходным листом, рассчитали, и отпустили на волю. Я подъехал к редакции, уже ближе к вечеру, и подписал договор в отделе кадров.

После заехал домой, быстро поел, выгулял пса, и поехал в ОбИЦ.

По приезду, я быстренько принял душ, и залез в капсулу.

Ну что ж, начнем последний гарантированный день в игре, дальше я буду наслаждаться собственным виртом!

*****

Прошла заставка и я очутился в своем игровом жилище.

Я прикинул, что если даже каждая из рыбок будет бить по мне молнией, то трех я сегодня точно завалю. Ведь время полного естественного восстановления у меня 5 часов. А если хоть одна по мне не треснет молнией, то и четырех. А в перерывах между рыбалкой, буду разведывать местность, и заниматься магией, все равно ведь делать больше особо нечего. И надо обязательно сходить в сторону гор, посмотреть руду. Надо прокачивать кузнечное и плавильное дело, иначе я толком сделать здесь ничего не смогу.

Проверив уровень сытости, я доел еще первого жареного Ерша. На вкус очень даже ничего, однако, если найду соль, надо будет запастись.

> Получен баф, +6 % к скорости восстановления маны, на 16 часов
>
> Получен баф, +2 % к скорости восстановления жизни, на 4 часа
>
> Сытость персонажа поднялась до 96%

Интересно, значит при приготовлении добавляются дополнительные свойства еды и появляются новые. Учтем. Да и лишний баф к восстановлению жизни точно не помешает. Надо попробовать с травами, они вроде еще могут свойств добавить, у меня правда нет трав, которые обычно как приправу используют, но можно по округе посмотреть, может, найду чего.

Вооружившись своим дрыном, я прошел к реке. Дальше по накатанной технологии вытащил рыбку на берег, и запилил своим ножиком. В это раз повезло, и молния не прошла, значит можно сразу пилить следующую. Засада, этот Ершик уже не отреспится, значит надо искать новое место, где можно порыбачить.

Пройдя чуть в сторону, нашел еще одного такого Ерша, оказывается нечасто ни здесь встречаются. За то другой, высокоуровневой живности, просто море

Пришлось ждать на берегу минут 20, пока рыбы не разойдутся таким образом, что бы кроме Ерша никто не сагрился и началась очередная потеха. В этот раз не повезло, и приласкало молнией на 44ХП, видимо рандом.

Когда, я наконец добил Ершика выскочило долгожданное сообщение о повышении уровня.

> Поздравляем! Вы получили 3-й уровень, вам добавлено 5 очков характеристик для распределения.
>
> Профессия Рыбак +1 уровень

Способность Владение ножами +1

Поздравляем вы первый, кто добился такого прогресса во Владении ножами. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +2 % к ущербу от атак ножом, +10 % к вероятности нанесения критического удара ножом, + 2 % к показателю Дух.

Наконец то, дождался, В городе народ уже с уровнями 10+ бегает, небось, кстати, надо будет потом посмотреть на сайте игры. Да и плюшка с ножиками радует.

Статы распределил по одному в мудрость, дух, силу, удачу и ловкость. Конечно, я знаю, о том, что в обычных ММОРПГ надо качаться специализированно, иначе ничего не добьешься, однако на данный момент не понятно ничего с магией, а мне рано или поздно придется столкнуться более серьезными монстрами, не представляю, как можно запилить нубским ножиком монстра уровня эдак 50+.

После распределения статов, мне добавилась одна единичка маны, так же при повышении уровня добавилось четыре единички жизни.

Еще оказалось, что при повышении уровня, все ХП автоматически восстанавливаются, так, что я опять на рыбалку.

Потратив на поиски хорошего местечка, еще минут 15, я нашел точку, рядом с которой плавали два Ерша.

Сделав отметку на карте, я принялся за рыбалку.

Потратив примерно минут 20-ть, я вытащил-таки на берег одну из рыбок и в очередной раз получил молнию, правда в этот раз она сняла 49 ХП, мне повезло, что недавно взял уровень, а то непременно убило бы. Поскольку до восстановления осталось еще много времени займусь делами.

Сначала магия.

Дойдя до ближайшей рощи, сорвал с березы кусок бересты, набрал веток и отнес все это в лагерь. После того как сложил костер, я приготовился к нудному зажжению своего трута. К моему удивлению, огонек зажегся мгновенно и система опять разразилась сообщениями,

Поздравляем, вы создали новое заклинание "Воспламенение". Минимальный ущерб 4–6 ХП, раз в 15 секунд в течение однойминуты. Ущерб зависит от вложенной в заклинание энергии, минимальное количество маны необходимой для активации заклинания 3 МП. Заклинание лучше использовать для разведения костра, однако оно может и нанести небольшой урон вашим противникам.

Поскольку, вы являетесь первооткрывателем заклинания "Воспламенение", вы получаете бонус к ущербу, наносимому заклинанием 10 %.

Магия огня +1

Профессия Маг +1

Поздравляем вы первый, кто добился такого прогресса в Профессии Маг. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +0,5 %опыта за ущерб, нанесенный с помощью магии, 5 %к эффективности способности сопротивление магии огня, + 2 %к показателю Мудрость

Новая способность сопротивление магии огня + 0.01 %

+ 1 максимального количества маны

Изучена новая профессия Конструктор заклинаний +1

Поздравляем вы первый, кто добился такого прогресса в Профессии Конструктор заклинаний. Пока вы лидируете, вероятность создания нового заклинания +1 %, + 2 %к показателю Мудрость, + 2 % к показателю Дух.

Комбинирование магических заклинаний +1

Вот это плюшки!

Магия мне все больше начинает нравиться. Надо потом будет попробовать с другими видами магии, особенно конечно хочется лечиться, однако не понятно пока как можно подступиться к этому. Максимум, что показал мне учитель лечебной магии это как передавать энергию в больную зону. Надо будет попробовать отлечиться, когда мана восстановится, благо она теперь есть. Может, удастся создать лечебное заклинание, было бы просто чудесно.

Дальше я распалил костер и принялся потрошить рыбу. И о чудо, в одной из них я нашел "золотую статуэтку прекрасной нимфы". Посмотрев в свойства, я немного в шоке сел на пол своей хижины

После установки на главной площади поселения дает +15 %к скорости восстановления жителей на территории поселения, +7 %к Защите жителей на территории поселения, — 7 %к защите враждебных существ на территории поселения, + 10 %к эффективности выращивания овощей на территории поселения.

Так, в ближайшие планы ставим сделать какую-нибудь

площадь поблизости от моего домика, сделать постамент и поставить фигурку.

Ладно, поставим фигурку пока на пол в доме, а сейчас мне пора собираться на разведку. В первую очередь надо присмотреть места для рыбалки, чтобы не блуждать как я сегодня. Сказано сделано. Я прошел несколько километров вдоль реки и нашел еще 7-мь мест с маленькими Предгорными Ершами, в одном из них даже целых три штуки плавали. На этом, правда мое "везение", дало сбой, и я только по логам узнал, что меня убил плотоядный жук, раз и я на точке возрождения.

Поскольку на точке возрождения появляешься с единичкой ХП, то придется мне еще подождать похода на рыбалку. Правда мана есть, можно попробовать отлечиться.

Я сосредоточился, и как мне объяснял городской Маг, направил теплую энергию из рук в район солнечного сплетения. Сообщение,

Вы восстановили 8 ХП с помощью магии,

откровенно не порадовало.

Потратил 5 МП, а восстановилось совсем мало. Хотя если магичить, то время полного восстановления уменьшается больше чем в два раза. И то хлеб, так глядишь я и набью сегодня еще половинку уровня.

А пока ХП и МП восстанавливаются, пойду пособираю камушков для будущей площади. Видел внизу по течению реки отмель, и там размытая скала, а около нее множество обломков. Должны быть и такие, которые подойдут, что бы выложить площадь, хотя бы по периметру.

Сходил, действительно набрал полную сумку камней, и даже несколько в руках донес, хотя и приходилось пару раз останавливаться и ждать, пока восстановиться выносливость.

Когда я наконец добрел до дома, как раз восстановилась мана, и я хотел себя восстановить, когда мне в голову пришла интересная мысль. Ведь магия света вроде дает всякие бафы типа того же восстановления и благословения, почему не попробовать совместить ее с лечебной магией?

Я сосредоточился и представил, как из района моего солнечного сплетения выходит шарик света. Это было очень сложно, потратил почти два часа, пока удалось добиться эффекта. Когда еле заметный шарик, наконец, появился, я придерживая его в поле видимости, разогнал теплую энергию в руках, и как бы дал ей обвить его. После чего, ладонями подтолкнул его обратно в район солнечного сплетения.

Было впечатление, как будто меня окунули головой в

детство, повеяло свежестью, бабушкиными пирожками, парным молоком, и чем-то еще смутно родным. И тут система опять разродилась сообщениями,

Вы восстановили 37 ХП с помощью магии

Вы получили временный баф "Благословение" сила ваших ударов +5 %, эффективность вашей защиты +3 %, Скорость восстановления жизни +3 %, срок действия бафа 30 минут.

Поздравляем! Вы создали новое заклинание "Благословение" сила ваших ударов +5 %, эффективность вашей защиты +3 %, Скорость восстановления жизни +3 %, срок действия бафа 25 минут, количество маны необходимой для активации заклинания 4 МП.

Поскольку, вы являетесь первооткрывателем заклинания "Благословение", вы получаете бонус ко времени действия положительных эффектов 20 %.

Поздравляем, вы создали новое заклинание "Святое лечение", минимальное восстановление жизни 45ХП мгновенно, наложение бафа "Благословение", эффективность зависит от вложенной в заклинание энергии минимальное количество маны необходимой для активации заклинания 5 МП.

Поскольку, вы являетесь первооткрывателем заклинания "Святое лечение", вы получаете бонус эффективности действия заклинания 5 %.

Магия света +1

Поздравляем! Вы первый, кто добился такого прогресса в магии света. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +2 %эффективности заклинаний на основе света, + 10 %к скорости восстановления маны, + 5 %к объему магической энергии (маны)

Лечебная магия +1
Профессия Маг +1
Профессия Конструктор заклинаний +1
Комбинирование магических заклинаний +1
+ 1 максимального количества маны
+ 1 максимального количества маны
+ 1 максимального количества маны
Мудрость +1

Мудрость +1
Дух +1

Мать, мать, мать……

Не кисло меня порадовали!

Теперь кач для меня первое дело. Это же надо, я теперь почти полностью могу отлечиться, и сразу нового Ершика выносить.

Только по лечебной магии, я пока не впереди всех, но это и стоило предполагать, вряд ли кто то, не решил прокачивать хила, да и самолечение значительно помогает ускорить процесс ханта. Радует количество маны, 9 единичек, это же очень круто. Я теперь реально Маг!

У меня осталось 9 часов игры, и я решил все целиком посвятить их фарму монстров. Придя на точку с тремя Ершами, я начал бить их по одному на троих у меня ушло полтора часа, и когда я отлечивался после последнего боя, первый как раз отреспился. Значит респ у них раз в полтора часа, и пока я не придумаю способ валить быстрее мне с этой точки можно вообще не уходить.

Когда я добил нового Ершика, выскочило сообщение о поднятии уровня. Вложил 3 очка в выносливость и по одному в мудрость и удачу. В итоге прибавилось целых 16 ХП, ведь за каждый уровень выносливости дают еще по 4 ХП +4 за уровень. Так что у меня теперь 68 ХП. Да я крут непомерно!

Так, следующий уровень у нас 6,6 к очков опыта так, что придется потрудиться, набирать осталось "всего" 2,6 к опыта. За 5 часов я набил еще 10 Ершиков, лупя по ним как заведенный, получил +2 владения ножами. До следующего уровня осталось 323 опыта, завтра точно добью, а то сегодня у меня сумка уже полная, надо ершиков приготовить да может еще с магией поиграюсь, и камешков для площади понатаскаю.

Уже привычно сделал кострище и запалил его заклинанием. Влил в него 5 единичек МП, и костер запылал минуя стадию разжигания. Понравилось неимоверно. Вычистил рыбу попутно проверяя содержимое кишок, оказывается зря я раньше этого не делал. В 10 из 11 рыб был лут, правда большей частью для меня не применимый. Например, кольцо ограничение на ношение с 30-го уровня, с неизвестными свойствами. Или обрывок неизвестной карты, очень маленький. Или пластинка неизвестного металла, подозреваю, что это крафт, или просто редкий материал, так, что сохраню. Больше всего порадовала пластинка с руной огня, когда я ее распознал, мне пришло сообщение,

Распознание вещей +1,

И руна автоматически добавилась в книгу магии, после чего пластинка разрушилась.

Закончив с потрошением, запек рыбок, и наметил себе сходить за глиной, а то закончилась.

После окончания заготовки провизии у меня выскочило сообщение

Рецепт "Рыба жареная на углях" +1, положительные эффекты увеличены

Изучен рецепт "Подгорный Ерш жареный на углях" +1, положительные эффекты увеличены

Профессия Кулинар +1

Пока восстанавливается мана, пойду за камнями, там, на берегу и магичить как то легче, текущая вода помогает мне сосредоточиться. Придя к скале, я сел на небольшой валун размером с табуретку и начал размышлять. На данный момент мне нужно боевое заклинание, с существенным уроном. По идее, самое известное заклинание из фентези и РПГ, это фаербол, или проще говоря, огненный шар. Правда, я пока не представляю, как это можно сделать, да еще прицельно ими швырять. Еще воздушный кулак, хм попробуем.

Я сосредоточился, потом постарался расслабиться, как учили, и мысленно представил себе ветер в голове. Долго ничего не получалось, пока я не заметил, что в голове действительно шумит, и она кажется сейчас лопнет. Я по рекомендации системы обучения отпустил из головы этот ветер, в сторону травы растущей неподалеку, что бы посмотреть на эффект заклинания. Да, небольшой ветерок, это все, что удалось добиться. Никаких новых сообщений не выскочило, а вся мана сгорела. Что-то я делаю неправильно.

Ладно, пока нету маны, соберу камней и отнесу их в лагерь, и на сегодня, наверное, закончу. Принеся домой камни, я аккуратно сложил их в кучу у стены, и посмотрел на счетчик времени, осталось полторы минуты. А у меня, кажется, есть мысль, как сделать боевое заклинание, это первое чем я займусь в следующий раз.

Выход из игры 10..9..8..7….2..1..0

Выбравшись из капсулы, и приняв душ, я поехал домой. Как то необычно, когда не надо ехать на работу, а сам при этом ощущаешь себя выспавшимся и готовым к труду и обороне. Приехал домой, выгулял собаку покушал, и сел смотреть новую информацию по игре. Полазил по официальному сайту, форумам

и даже успевшим появиться гайдам. Обнаружил рецепт создания простого лечения, на удивление просто оказалось, а я такого наворотил. Больше пока никакой информации о магии, не нашел. Оказалось, что уровень современных игроков не на много ушел от моего, самые крутые на данный момент 6 человек 7-го уровня. Они вместе ходят в рейды, и фармят монстров 9-10-го уровней, судя по всему, играют с личных капсул, и скупают на аукционе все мало-мальски пригодное из вновь появившегося. Так, что не сильно я и отстал, и имею возможность достаточно быстро их догнать. Тем более, что сегодня должны привезти мою личную капсулу.

Рецептов и чертежей кузнечного дела открыто на данный момент 11. Не стал пока рассматривать, чтобы не истечь слюнями. Из форумной переписки, понял, что на данный момент лучший кузнец Микула и прокачан он по профессии до 4-го уровня, и даже самые начинающие кузнецы имеют очень некислые деньги со своих изделий. Только общественные кузницы не резиновые, а личную пока смог себе позволить только тот самый прокачанный кузнец Микула.

Я решил написать гайд по созданию хутора, и уже было выложил его в общий доступ, как мне пришла в голову мысль, что редакцию может заинтересовать эта информация, и они могут зачесть мне ее как выполненную за эту неделю работу. Так и получилось. Сергей Васильевич, даже позвонил и поблагодарил за такую своевременную и полезную информацию. Как оказалось город просто пух от новичков, а земля в нем стоила баснословных денег. Так, что читатели должны проявить просто огромный интерес к уже нашему издательству, как только оно разместит, эту информацию. Как он мне рассказал прошлый репортаж "нового Робинзона", как они меня обозвали, вызвал настоящий ажиотаж, и рейтинг издательства взлетел до небес.

После разговора с редактором, я полазил еще немного, посмотрел значительно расширившуюся базу знаний. Очень познавательно, однако полезной для меня информации очень мало.

Как бы там ни было, через некоторое время привезли капсулу. Для настройки понадобилось почти 6 часов. Рабочие мне сказали, что это еще ничего, хорошо, что у тебя канал хороший, а то бывали случаи, когда по трое суток настраивали. Но это по началу, сейчас уже приладились немного, но проблемы и сейчас случаются и обычно из-за плохого канала.

Подождав когда рабочие закончат, покормил их и мы попрощались довольные друг другом.

Принял душ и залез в свою капсулу. Да, все-таки модели для

личного пользования гораздо комфортнее. Опять заставка и я на базе. А сейчас ощущение мира лучше, а то в игровом центре все же оставалось ощущение нереальности. А здесь все кажется даже реальней чем в жизни. Главное не утонуть в этом мире. Пожалуй, по 20-ть часов я играть все же не буду, ну или тогда, когда очень надо, и ограничу себя 16-ю часами реала в сутки с перерывом. То есть играть я смогу по 32 игровых часа в день, что вполне достаточно.

Первым делом я решил сходить за камешками, заодно попробовать свою задумку из магии.

Усевшись на облюбованный ранее камешек, я снова сосредоточился и для начала разогнал в руках энергию Огня, потом ветер в голове, осторожно выдул заклинание ртом, при этом руками как бы раскручивая его, и добавляя огненную энергию. В воздухе проявился небольшой огненный смерчик, а цель для него я уже присмотрел. Мягко, боясь повредить полученную конструкцию, я подтолкнул его в сторону той самой частично размытой скалы.

Неожиданно быстро разогнавшись, смерч ударился о скалу и исчез в ней. Я уже было успел расстроиться, что опять ничего не вышло, однако тут прогремел немаленький взрыв, и я оказался на точке возрождения. Взорвалась скала, и мне прилетело в голову камнем. И вот тут уже система начала отрываться,

> Вы получили повреждения 68 ХП, и перенесены в точку возрождения.
>
> Дебаф, до полного восстановления защита, атака и выносливость уменьшаются на 30 %

> Поздравляем, вы создали новое заклинание "Огненный смерч". Минимальный ущерб 15–28 ХП, раз в 20 секунд в течении двухминут. Ущерб зависит от вложенной в заклинание энергии и от соотношения разного вида энергий, минимальное количество маны необходимой для активации заклинания 8 МП. Заклинание может нанести вред союзникам, будьте аккуратны при использовании. Внимание! Заклинание может становиться неуправляемым.
>
> Поскольку, вы являетесь первооткрывателем заклинания "Огненный смерч", вы получаете бонус к ущербу наносимому заклинанием 10 %.
>
> Магия воздуха +1
>
> Поздравляем вы первый, кто добился такого прогресса в магии воздуха. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +2 %эффективности заклинаний

воздушной стихии,+ 10 %к скорости восстановления маны, + 5 %к объему магической энергии (маны)

Профессия Маг +1

Изучена новая профессия Боевой Маг +1

Поздравляем вы первый, кто добился такого прогресса в Профессии Боевой Маг. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +1 %опыта за ущерб нанесенный с помощью магии, +5 %к эффективности атакующих заклинаний, + 2 %к показателю Мудрость

Профессия Конструктор заклинаний +1

Комбинирование магических заклинаний +1

Мудрость +1

Интеллект +1

Интуиция +1

Поздравляем вы первый, кто добился такого прогресса в способности Интуиция. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +3 % к вероятности создания новых рецептов, заклинаний, схем, рун, чертежей и выкроек, +1 %к качеству создаваемых и добываемых предметов, + 2 % к эффективности способности скрытность, + 2 %к показателю интеллект

+ 1 максимального количества маны

+ 1 максимального количества маны

+ 1 максимального количества маны

+ 1 защита

Да, за такое и погибнуть не жалко.

Пойду, посмотрю, что в итоге со скалой случилось. Подойдя к скале, я увидел, что часть скалы уничтожена взрывом, а камни разбросаны по округе. Там, где произошел взрыв, среди сланцевых пород, я увидел в толще скалы черный как смоль камень. Неужели здесь есть выход каменного угля, это было бы просто изумительно.

Я подошел к скале вплотную, подкатил небольшой булыжник, что бы дотянуться до странного вкрапления. Хм, странно, такое впечатление, что это какой то обгоревший металл. Способность Распознание вещей не срабатывает. Я конечно догадываюсь, что это, попробую узнать точно.

Я дотронулся рукою до камня, и сказал в пространство — это метеоритное железо.

Способность Распознание вещей +1

Способность Распознание вещей +1

Сообщила мне система.

Посмотрев еще раз в информацию о "Камешке", я увидел,

Материал Метеоритное железо
Распространенность: Редчайший
Качество: Чистейший
Свойство не определено
Подходит для изготовления любых видов вооружения и инструментов
Может сочетаться с кристаллами и живой материей
Свойство не определено
Может нести магический заряд
Свойство не определено
Дополнительное свойство не определено
Дополнительное свойство не определено
Магическое свойство не определено
Магическое свойство не определено
Магическое свойство не определено

Ничего себе! Это же суперкрафтовое железо!

Судя по всему, при взрыве часть оторвало и разбросало вместе с остальными осколками. Надо поискать, пока не пропало, а то система может посчитать их брошенным имуществом.

Перебрав в ручную, все найденные осколки, я получил примерно полтора килограмма метеоритного железа. И как ни странно нашел среди камней кусочек золота, в виде самородка. Очень маленький камушек, но на колечко хватить может, сохраню пока, пойдет потом на ювелирку. А то я пока кроме медных колечек делать все равно ничего не могу.

Добив сумку камнями для площади, я понес все это хозяйство к дому.

По дороге выскочили два сообщения

+ 1 Сила
+ 1 Выносливость

Порадовало…

Если у меня уже есть материал, самое время построить кузницу, вроде видел на форуме как это должно быть организовано.

А сейчас на фарм монстров, мне совсем чуть-чуть осталось доследующего уровня. Съев одного из готовых ершиков и получив очередные сообщения о бафах и сытости, я пошел на дело.

Убил двух ершей, повысили уровень.

За пятый уровень дали выбрать еще одну способность на выбор,

Разведчик (дополнительная вероятность 5 % обнаружить скрытые данжи)

Приручение животных (Возможность приручать животных в качестве ездовых и спутников)

Дальнозоркий (позволяет подробнее рассматривать удаленные предметы по желанию зрительно их приближая)

Ууу, как же любят разрабы поиздеваться над бедными игроками. Ведь все хочется.

Ладно, разведчик это конечно очень хорошо, и я не задумываясь выбрал бы его, если бы не оказался в этой ситуации. Дальнозоркий мне надо, но будем надеяться, что мне дадут этот вариант еще через 5 уровней. Выбираю приручение, я уже думал над тем, где мне маунта добыть, теперь есть такая возможность. После выбора способности, мне прокрутили небольшой ролик на тему способов приручения копытных и пожелали удачи.

Распределил статы по единичке в первые пять, силу, ловкость, интеллект, выносливость и удачу.

Итого, ХП у меня теперь 76.

Странно профа Рыбак давно не добавляется, встала и не с места. Но вообще логично, я же только один вид рыбы ловлю, какой тут профессиональный рост, вот подрасту в уровнях и поймаю другую рыбку, посерьезнее, тогда и посмотрим.

До окончания шестнадцатичасового игрового периода осталось 7,5 часов, и я решил их все использовать на прокачку персонажа.

Постепенно накапало еще +2 к владению ножами.

Через 5 часов, на 11-м убиваемом мною ершике мне показалось, что я увидел искорку, мелькнувшую по чешуе. Я присмотрелся, но ничего больше не заметил, странно. Я сосредоточился, как в упражнениях с магией, и увидел небольшой ореол из серой энергии окружающий этого Ерша. Я попробовал потянуть на себя эту энергию, как будто сдираю с него шкуру. Тут меня шандарахнуло так, что я аж отлетел на несколько метров. Жизни почти не осталось, а система снова запестрила сообщениями,

Вам нанесен урон электричеством 73 ХП

Способность сопротивление электричеству +0.02 %

Дебаф, до полного восстановления защита, атака и выносливость уменьшаются на 30 %

Магия воздуха +1

Управление электричеством +1

Поздравляем вы первый, кто добился такого

прогресса в управлении электричеством, управление электричеством, является подразделом магии воздуха. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +2 %эффективности заклинаний использующих электричество, + 5 %к скорости восстановления маны, + 2 %к объему магической энергии (маны).

Поздравляем, вы распознали и изучили новое заклинание "Молния". Минимальный ущерб 28–35 ХП, одномоментно. Минимальная дальность применения 20 метров. Ущерб и дальность зависит от вложенной в заклинание энергии, минимальное количество маны необходимой для активации заклинания 5 МП. Рекомендуем при применении заклинания не контактировать с целью, в таком случае весь наносимый ущерб может прийтись на вас, с вероятностью в 60 %.

Распознание заклинаний +1

Поздравляем! Вы первый, кто добился такого прогресса в способности Распознание заклинаний. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +5 % к вероятности распознания готовящихся заклинания, +1 %к Вероятности изучения распознанных заклинаний, +1 % вероятности получения магической способности противника, + 2 %к показателю интеллект

+ 1 максимального количества маны

Дух +1

Да, уж, прилетело, так прилетело!

И отлечиться не получится, ману эта способность похоже жрет, полностью.

После такого не грех и передохнуть. Да и осмыслить все плюшки свалившиеся на меня надо.

Выход

Выход из игры 10..9..8..7….2..1..0

Пока гулял с собакой, прикидывал и так и эдак.

Что у меня есть?

1. Неплохой набор маги для новичка, но местным монстрам, это как слону ведерная клизма, больше приятно. Хотя качать ее надо, при фарме Ершиков буду периодично долбить магией, скорее всего Воспламенением. Думаю от молнии у него неслабая защита, а смерч маны жрет немеряно, да и побаиваюсь я его немного. Хотя попробовать надо все.

2. Крафтовое метеоритное железо, но что бы его использовать нужно прокачать кузнеца, при чем, скорее всего до мастера. На данный момент я могу работать только с медью а вот на 4-м уровне, как пишут в гайдах уже можно работать с бронзой. То есть к железу допустят не раньше уровня подмастерья. А уж о серьезных материалах и сплавах можно мечтать.

3. Есть набор нубских инструментов, однако, прочность у них очень маленькая. Например, я очень сильно надеюсь, что мне повезет, и хвати прочности столярных инструментов на постройку кузницы.

4. Есть новая способность приручить маунта и спутника. Пока не понятно как. Но к этому делу надо подойти основательно.

5. Есть свое поселение, можно сказать "милый дом", но не скажу. Надо будет в ближайшее время делать кузницу, и площадь.

6. Есть много жареной рыбы, должно хватить почти на месяц блужданий.

7. Есть шкурки ежиков. Много. Пойдут на первые меха для кузни. Все равно другого материала нет, и не предвидится.

Теперь порядок действий.

Сначала надо докачать 6-й уровень. Попутно прокачиваю магию огня и лечения.

Кстати надо будет по гайду создать простое лечебное заклинание, оно поменьше маны жрет.

Дальше, надо будет собираться в горы за медной и оловянной

рудой на первое время.

Постоянно надо посматривать по сторонам, может маунта какого получится отхватить.

На первое время план ясен. А пока надо позвонить Полине, так кстати девушку мою зовут, и пригласить. Для начала на ужин, а там как покатит. Надеюсь родственнички срулили.

Девушка на звонок отреагировала странно. Сказала, что если я смог неделю обходиться без нее, то и дальше прекрасно обойдусь, и повесила трубку.

Да, каждая ссора с девушкой это сильный вплеск адреналина, после чего, срочно хочется кого-нибудь убить. Слава богу у меня есть такая возможность. Разбираться буду когда успокоюсь. А пока пошла в….

Вернувшись домой, покидал ф топку биотоплива и полез в капсулу отрываться на монстриках.

15 часов безудержного пиления бедных Ершей, принесли очередной уровень, и некоторые плюшки. Цитирую систему,

> Способность Владение ножами +1
> Способность Владение ножами +1
> +1 Ловкость
> Поздравляем! Вы развили свою способность во владении ножами с уровня начинающего поднялись на 1-й уровень умельца, скорость нанесения удара ножом увеличивается на 15 % и увеличивается каждый уровень умельца во Владении ножами на 0.5 %, вероятность нанесения критического удара ножом увеличивается на 10 % до 48 % и увеличивается каждый уровень подмастерья Картографа на 0,1 %, увеличивается ущерб наносимый ножами на 5 %
> Поздравляем! Получено достижение "первый умельцев мире", количество получаемого опыта увеличивается на 1 %
> Способность Владение копьями +1

Видимо система приняла за копье палку, которой я удерживал Ершей при их убиении

> Способность Владение парным оружием +1

Похоже оттуда же

> Поздравляем вы первый, кто добился такого прогресса во Владении парным оружием. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +2 %к ущербу от атак

парным оружием,+ 10 %к вероятности нанесения критического удара парным оружием, + 2 % к показателю Ловкость.

Профессия Воин +1

Поздравляем, вы создали новое заклинание "Малое лечение", минимальное восстановление жизни 6–9 ХП мгновенно, эффективность зависит от вложенной в заклинание энергии минимальное количество маны необходимой для активации заклинания 2МП. Исцеляет легкие ожоги.

Лечебная магия +1

Профессия Лекарь +1

…..

Получено достижение Мастер Крита, 10000 критических ударов подряд коэффициент критического удара увеличивается на 50 %, вероятность нанесения критического удара увеличивается на 10 %

Это получается, если раньше у меня был крит х2 и иногда проходил х3, то теперь минимум идет х3, и иногда х4,5! Не подозревал о существовании внутри меня живности, но сейчас просто ощутил всем телом, как хомяк бьется головой о мою грудную клетку, желая лично увидеть такую плюшку.

Прикинув, что сейчас в реале поздний вечер вышел из игры и пошел в клуб. Порастряс на танцполе жировые массы, потом начался мужской стриптиз, что мне в корне неприятно, и я вернулся к миру игры.

Настроение было лирическое, и я залез на официальный сайт игры. До завершения конкурса на лучшее название. Названий были сотни, но мне ни одно не понравилось, и я предложил свое. "Манoратха", что на санскрите значит мечта или желание.

После залез в новости, ребята из группы мажоров, так пока и не докачались до 8-го уровня, а вот кузнец Микула уже на 6-м. Нашли первый подземный данж, дальше первого зала еще никто не прошел, не могут первого минибосса 10-го уровня запилить.

Полазив по инету еще немного, залез в капсулу и запустил игру

Первым делом решил заняться добычей. Выпотрошил Ершей и посмотрел на вытащенный лут.

Большое количество обрывков разных карт. Причем кусочки размером меньше пазлов, которые покупала одно время Полина, а она картинки меньше чем на 3000 штук пазлов не собирала. Множество непонятных вещей, кусочки каких-то крафтовых

материалов, пара маленьких флаконов неизвестно с чем, куча ювелирки на уровни 30+ и так далее.

Из полезного нашел пять пластинок с рунами. Руну воздуха, огня, контроля, привязки, и лечебную.

Ну, положим, руна огня у меня уже есть, а вот все остальное я записал в свою книжку магии. И еще нашлись две очень полезные вещи. Первое,

> Редкое "Золотое кольцо подмастерья мага огня", на +6 мудрости, +2 духа, и сопротивление воде +2 %. Без ограничения по уровню.
>
> Второе, свиток с заклинанием "Паралич".

Минимальные требования: магия духа 3, магия воздуха 3, лечебная магия 5, Профессия Маг уровень подмастерье 5. Минимальное количество маны для активации заклинания 25.

И все, больше ни какой информации. Правда, идентификация вещей у меня еще толком не прокачана, так что ничего удивительного.

Ура, кажется, я теперь знаю, как поймать маунта, а уж приручить как ни будь, сумею. Главное разобраться в магии духа, а все остальное только от прокачки зависит.

Дальше по накатанной, приготовил на костре рыбу, получил +1 рецепту "Подгорный ерш жареный на углях".

Теперь надо распределить полученные за уровень статы. По магическому направлению, у меня отстает дух, а в дороге мне больше выносливость нужна будет. Хм, решено, на этом уровне 4 в выносливость и единичку в удачу.

Итого у меня теперь 96 ХП, и 18 маны, что очень неплохо смотрится.

Выложить все лишнее барахло, и вперед, в дорогу, в сторону гор.

По дороге старался двигаться только бегом, прокачал Выносливость +2 и профессию Бегун +1.

Пару раз меня убили незамеченные вовремя монстры, хорошо, что я не забывал менять точки воскрешения, а то так бы и не ушел из хутора.

Когда сработал таймер, который я поставил себе на выход, до гор я так и не добрался, хотя визуально они стали существенно ближе.

Выход

> Выход из игры 10..9..8..7….2..1..0

Выбравшись из капсулы, я глянул на часы, 9:38. Что

нормальные люди делают в это время.

Работают? А у меня отдых. Ладно, сейчас подумаем чем заняться.

Залез в интернет, полазил по форумам игры. Ничего особо нового не нарыл, кроме того, что открыли новую зону, где монстры аж до 25-го уровней. И что двое из мажоров, теперь их все так звали в игре, подняли-таки уровень до 8-го. И теперь качают профы, кузнец и металлург, алхимик и травник, кожевенник, ткач, ювелир, сапожник, носильщик, и лекарь и маг. Видимо ребята всерьез делают команду. Хорошая заявка на клан.

Через полчаса уже не знал чем себя занимать, позвонил Лехе, он завистливо обозвал меня бездельником, и порекомендовал съездить проветриться в Крылатское, на авиашоу. Проторчал там 6 часов, интересно, и зависть к летчикам берет. Как сделают космическую игру, обязательно попробую, хочу быть пилотом истребителя.

Наткнулся на ознакомительное занятие по дельтапланеризму, за смешные 500 рублей, полетел. Мама, не хочу летчиком, буду магом. Правда, когда спустился-таки на землю, удивился своей малодушности в небе, и пообещал себе, что космическую игру попробую по любому.

Ну, вроде восемь часов потратил, причем с пользой, пора и в капсулу.

Приехал домой, погулял с собакой, принял душ, и засеча время залез в капсулу. Оказалось, что я гулял больше 11-ти часов, так, что на игровые периоды на пару дней увеличиваю до 18-ти часов игры, 2 раза в сутки.

Запустить.

Ну что ж, перекусить и можно дальше в путь.

Через час бега порадовался сообщениям,

Картограф +1
Бегун +1

А еще примерно через полтора часа выскочило сообщение

Вы вошли в зону подножия гор "без названия"
Как первооткрыватель, вы можете дать название зоне.
Хотите сделать это сейчас?
Да/Нет

Я выбрал да.

Введите название

Я подумал, почва здесь каменная в основном, вокруг

булыжники, лишь изредка можно увидеть ровные площадки, с луговыми цветами.

Пожалуй, я назову это место тоже на санскрите предгорье "Зи" мне кажется хорошо звучит, а по-русски просто камень. Я набрал это слово, и нажал кнопку "Ок".

> Профессия Картограф +1
> Профессия Картограф +1
> Поздравляем вы первый, кто добился такого прогресса в Профессии Картограф. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +500 ед. опыта за каждое совершенное для людей открытие (Открытием считается исследованная площадь размером не менее 1 000000м2, или другие географические открытия), +5 %скорости передвижения, + 2 %к показателю выносливость
> Поздравляем! Как первооткрывателю зоны вашему персонажу начисляется пожизненный бонус коэффициент 0,025 от всего полученного персонажем в зоне опыта.
> Вы получаете 500 ед. опыта за географическое открытие
> Известность +20

Странно, у меня выскакивало какое-то сообщение, когда я попал в блуждающий телепорт, но я закрыл его, чтобы не мешалось, но сообщения о бонусе точно не было.

Проверим.

Я отошел на пару шагов назад и снова,

> Вы вошли в зону предгорьям гор "без названия"
> Как первооткрыватель, вы можете дать название зоне.
> Хотите сделать это сейчас?
> Да/Нет

Я опять выбрал да.

Введите название

А вот надпись в окне названия меня откровенно развеселило,

> "Тоюма чозах"

Видимо система вписала тогда, то, что я в запале прокричал. А литературными эти высказывания мог бы назвать только Зек со стажем.

Но в таком виде смотрится очень даже ничего.

Решено, пусть так и остается. "Ок"

Профессия Картограф +1

Поздравляем! Как первооткрывателю зоны вашему персонажу начисляется пожизненный бонус коэффициент 0,025 от всего полученного персонажем в зоне опыта.

Вы получаете 500 ед. опыта за географическое открытие

Известность +20

Да это реально круто!

Учитывая, что в ближайшее время, я буду жить именно в этой зоне, если не найду поблизости зону попроще, опыта за все время добавится мне очень хорошо.

Ладно, потом полюбуюсь логами, а сейчас дальше.

Теперь двигался не спеша, проверяя кучи камней и выступающие скалы. Собирал всякие разные сомнительные камешки, не забывая делать пометки на карте, где, что нашел. Когда прокачаю распознание получше, может открыться интересная картина. В итоге, уже готовясь выйти в реал, я набрел на оловянную руду. И почти сразу выскочили сообщения,

Способность Распознание вещей +1

Профессия Картограф +1

Вы совершили географическое открытие — найдено месторождение олова

Добавить его в общую карту, или сделать личным?

Догадываюсь, что сюда нескоро придут разные кузнецы, и к тому времени олово, вряд ли будет в большой цене, так, что пусть будет общественным. Тем более что качество руды среднее.

Вы получаете 500 ед. опыта за географическое открытие

Расположение людей +1 ед.

Известность +5

На этом пока и остановимся. Пора дать мозгу отдых.

Выход

Выход из игры 10..9..8..7….2..1..0

Пошатавшись три часа по дому, сделав все, что только пришло мне в голову кроме капитального ремонта, я вернулся в игру.

Я продолжил разведывать в том же режиме. Медь нашлась буквально на расстоянии прямой видимости от оловянного месторождения, однако, на другой стороне своеобразной впадины между сопок и скал. Так что добирался я до нее почти 14 часов. Медь тоже оказалась среднего качества, и я добавил ее на общую карту.

Получил все то же и геолог +1, за то не получил картографа.

По дороге попалось небольшое месторождение каменного угля, правда низкого качества, главное, что его потом можно будет здесь поискать. А пока обойдусь древесным. Угольное месторождение тоже добавил на общую карту, и в этот раз получил +1 геолога, +1 картографа, 500 ед. опыта, +1 расположения, и +5 известности.

Учитывая, что у меня поднялось распознание, проверил камешки из собранной коллекции. Оказалось, что один из них является железом, причем хорошего качества. Я вернулся на место, где нашел этот кусок гематита, и открыл среднее месторождение железа хорошего качества. Не знаю сколько здесь можно добывать по объему, но скорее всего, прилично, так, что оставлю пока для себя. После того, как я отказался делать рудник общественным, мне предложили сделать его личным, при этом предупредили, что налоги будут большими. Я опять отказался, и система сообщила, что если кто то найдет этот рудник, то сможет его сделать личным, но поскольку у меня в ближайшем будущем конкурентов не предвидится, то пусть постоит так.

План минимум выполнен, однако есть еще еда, и много, так, что грех не поразведать еще пару дней.

Я выдвинулся в сторону гор попутно качая картографа и геолога. Обнаружил еще несколько выходов меди и олова, месторождение железа плохого качества и малое месторождение золота плохого качества. Пару интересных мест, оставил для себя на всякий случай, в крайнем случае, продам координаты. А все плохого и низкого качества объемом до среднего, за исключением золота, перекинул на общую карту. Так же нашел уголь качества чистый малое месторождение, но мне одному должно хватить надолго, теперь главное маунта найти и смастерить телегу.

За время моего путешествия я поднял картографа до 2-го уровня подмастерья

Когда получил 10 й-уровень, в первый раз выскочила часть описания профессии?

> Поздравляем! Вы с уровня неофита в профессии Картограф поднялись на 1-йуровень подмастерья, скорость передвижения увеличена на 15 %и

увеличивается каждый уровень подмастерья Картографа на 0.5 %,зона прорисовки карты увеличена на 10 % до 15 ми увеличивается каждый уровень подмастерья Картографа на 1 %,карта более масштабная, прорисованная и разборчивая, количество возможных отметок в одной зоне увеличено до 200. Получена возможность делать копии карты или ее частей, для передачи другим игрокам

Поздравляем! Получено достижение "первый подмастерье в мире", коэффициент всего получаемого опыта увеличивается на 0,01.

Еще я получил 3 уровня геолога, 2 уровня бегуна, скрыт 4 уровня, 1 уровень носильщика, +1 интеллект и +2 выносливости

За геолога получил еще,

Поздравляем! Вы первый, кто добился такого прогресса в Профессии Геолог. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +6 %вероятности найти ископаемые более высокого качества, +6 %вероятности найти залежи с повышенным содержанием руды, +5 %скорости передвижения по каменистой местности, + 2 %к показателю выносливость

Еще получил уровень в распознании вещей и плюшку за него,

Поздравляем! Вы первый, кто добился такого прогресса в способности Распознание вещей. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +5 % к вероятности распознания новой вещи, +1 %к Вероятности распознания любой вещи (работает только при первой попытке распознавания), +1 % вероятности получения информации до дополнительных и скрытых особенностях вещи (работает только при первой попытке распознавания), +1%к показателю Интеллект, +1 к способности интуиция.

Так не спеша, я дошел до зоны гор.

Вы вошли в зону гор "без названия"

Как первооткрыватель, вы можете дать название зоне.

Хотите сделать это сейчас?

Да/Нет

Я опять выбрал да.

Введите название

Пусть будет опять на санскрите, "Двина глыра", что означает длинная гора. Говорят, санскрит является прародителем Русского языка.

Пусть будет так. "Ок"

> Профессия Картограф +1
>
> Поздравляем! Как первооткрывателю зоны вашему персонажу начисляется пожизненный бонус коэффициент +0,025 от всего полученного персонажем в зоне опыта.
>
> Вы получаете 500 ед. опыта за географическое открытие
>
> Известность +20

По горам, без снаряжения особо не находишься, так, что я решил возвращаться. Переходя редкую в этих местах более, менее ровную площадку, я заметил, как меня накрыла огромная тень, и почувствовал, те же ощущения, что недавно на планере.

Извернувшись, я обнаружил над своей головой чешуйчатое брюхо, а больше ничего не увидел. Что ж, будем посмотреть до конца фильма.

Мы влетели в пещеру громадных размеров недалеко от вершины одной из гор. Дракон, перед приземлением пребольно кинул меня на камни, у меня прошли повреждения в 95 ХП. Прошло сообщение, о том, что на меня накинуто заклинание полный паралич. А вот это мне уже не нравится, я не могу вызвать ни одно меню, ни пикнуть НИЧЕГО, а ведь я уже больше 18-ти часов в игре, и если дракон меня продержит в таком состоянии еще 22 часа, а он явно может, то я превращусь в слюнявого идиота. Будем надеяться на автоматику капсулы, коли уж я не могу ничего сделать сам.

Так простоял я почти 10 часов, из моего положения было видно только часть огромной пещеры, а посередине ее на каменном постаменте лежало небольшое золотое яйцо, по размеру не больше страусиного, только при этом оно немного светилось изнутри.

Вдруг по яйцу побежали блики. Ага, вот и мамаша подтянулась, похоже меня готовят как закусь для птенца.

Тем временем по яйцу пошли трещинки, и оно развалилось на несколько мелких скорлупок. А на его месте висела в воздухе прекрасная ящерка, сияющая изнутри чистым, ясным светом.

Дракона взяла меня зубами за шиворот, и поставила перед ящеркой, похоже на мне хотят прокачать первые уровни

новорожденной дракоши, я почему то знал, что это девочка. Не долго думая, я достал из сумки очередного жареного ерша, и протянул его малышке. Ящерка понюхала подношения, чихнула, и впилась своими мелкими зубками в сочную мякоть. Когда она его доела, то посмотрела на меня невероятно умильными глазками, села на плече, и вцепившись когтями в мою многострадальную куртку свернулась в клубок.

— Не может быть, Она привязалась к этому!?! — раздался голос у меня в голове.

— Уважаемая дракона, не могу ли я что-либо сделать для вас?

— Боже мой!! Эта козявка еще и разговаривает! Ты кто?

— Человек, — ответил я, пытаясь максимально подробно транслировать понятие.

— И вы считаете себя разумными?!? — рассмеялась дракона, и вдруг без перехода разъяренно на меня окрысилась, ты зачем мою девочку к себе привязал, она же без тебя не сможет, а что ты знаешь о драконах, как ее тебе доверить???

— Простите, мы действительно не всегда делаем разумные вещи.

— Наверно он может говорить со мной именно из-за привязки, — не слушая меня, продолжала дракона, — может ей и не помешает питомец, что бы с детства училась ответственности.

— А я еще помню — говорила она, — были такие здесь раньше. Они еще охотились на нас, когда я ребенком совсем была, и тысячи лет тогда не исполнилось. Вот было весело!!!

— Хм ладно, бери Кальегоринамиешассиравилатунату и иди с ней погуляй. Не забывай вовремя кормить, и читай ей стихи. Хотя о чем это я, какие у вас стихи, ты наверное и имя то ее не запомнишь. Разумный! Ха!

— Когда она вырастет, так уровня до 100-го, приведешь ее сюда, и не дай тебе первый дракон с ней что то случиться. Тогда ты и твой род, да и вообще все человеки, которых найду, сильно пожалеют! Да, и у меня тут в сокровищнице от старых времен осталась какая-то ваша безделушка, может пригодится тебе. — Сказала она, и куда-то пошла.

Через три минуты она вернулась, и выплюнула к моим ногам ножик, весь покрытый рунами, с приличным камнем в рукояти. Когда я посмотрел в свойства, то обомлел.

Тип предмета: Кинжал
Редкость: Эпическая
Качество: Эпическое
Название: Младший клинок духа

Прочность 300/300
Урон 44–90
Дополнительный урон: магией духа 10-150
Свойство: самовосстанавливающийся
Свойство: владение ножами +5
Свойство: сила +12
Свойство: Владение парным оружием +20 (только в комплекте со старшим клинком тьмы)
Свойство: не определено
Свойство: не имеет ограничений для ношения
Свойство: не определено
Магическое свойство: не определено
Магическое свойство: не определено
Магическое свойство: не определено

Хомяк скончался от радости, не знаю, надеюсь не воскреснет.

— Благодарю тебя Великая! — постарался я в мысленном порыве передать все восхищение мощью и красотой драконы.

— Ладно, может и полуразумный вид — я подумаю.

— О, Великая, а как же мне назад добраться?

— Хм, на тебя еще силы тратить, а ладно, лень мне опять крыльями махать.

Тут дракона встала, и засияла со всех сторон, потом вспышка, и я стою на той же площадке, с которой меня унесли, а система просто захлебывается сообщениями,

Поздравляем! Вы открыли новую разумную расу "Дракон", отношение к вам Драконов +2.
Поздравляем! Вы выполнили первую часть эпического квеста "питомец для?"
Доступность квеста: один раз в пять лет
Условие магия огня 5 или выше — выполнено
Условие персонаж не выше 10-го уровня — выполнено
Условие накормить питомца рыбой — выполнено
Условие произвести впечатление на дракона — выполнено
Доступно следующее задание квеста, — "Воспитатель"
Условие привести питомца на точку начала квеста по достижению 100-го уровня — не выполнено
Награда неизвестна
Вы получили в награду за первую часть квеста "питомец для?"
Питомец: дракона младенец

Нож: младший клинок духа — качество: эпический
Магия огня +2
Магия Духа +4
+1 выносливость
+7 удача
Опыт 25000
Отношение к вам Драконов +2

Уровень +1, не распределенных очков опыта 5
Уровень +1, не распределенных очков опыта 10
Уровень +1, не распределенных очков опыта 15
Уровень +1, не распределенных очков опыта 20

Магия Духа +1
Поздравляем! Вы первый, кто добился такого прогресса в магии духа. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +2 %эффективности заклинаний на основе духа, + 10 %к скорости восстановления маны, + 5 %к объему магической энергии (маны)
Профессия Маг +1
Профессия Маг +1
+1 Дух
+1 Дух
+1 Дух
+1 Мудрость
+1 Мудрость
+1 Мудрость
+ 1 максимального количества маны
+ 1 максимального количества маны
+ 1 максимального количества маны

Поздравляем! Вы лидер по количеству набранного опыта, пока вы лидируете, вашему персонажу дополнительно добавляется +2 % получаемого опыта, и +1 ко всем основным характеристикам.
Вы достигли 10-го уровня

Выберите новую способность
Дальнозоркий (позволяет подробнее рассматривать удаленные предметы по желанию зрительно их приближая)
Сильный маг (добавляет 1-ку магической энергии за каждый уровень персонажа) (Способность не развивается)
Твердокаменный (Добавляет сопротивление всем

видам магии +0.01 % и +1 защиты, за каждый уровень персонажа)

Ух, разрабы, вот гады, все же вкусно!

Пусть будет "Твердокаменный", нету сил считать, но резы это самое сложное обычно, так, что пусть они будут.

Новая способность сопротивление магии Огня 0.1 %

Новая способность сопротивление магии Земли 0.1 %

Новая способность сопротивление магии Духа 0.1 %

Новая способность сопротивление магии Вуду 0.1 %

Новая способность сопротивление магии Света 0.1 %

Новая способность сопротивление магии Тьмы 0.1 %

Новая способность сопротивление магии Хаоса 0.1 %

Новая способность сопротивление магии Порядка 0.1 %

Новая способность сопротивление магии Жизни 0.1 %

Новая способность сопротивление магии Смерти 0.1 %

Новая способность сопротивление магии Разума 0.1 %

Новая способность сопротивление магии Природы 0.1 %

Новая способность сопротивление магии Пространства 0.1 %

Поздравляем! Вы первый, кто добился такого прогресса в способности сопротивление магии Огня, Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +5 % к сопротивлению магии огня, +1 %к вероятности повысить сопротивление магии огня при нанесении ею ущерба персонажу.

Поздравляем! Вы первый, кто добился такого прогресса в способности сопротивление магии Земли, ……

Поздравляем! Вы первый, кто добился такого прогресса в способности сопротивление магии Духа, ……

Поздравляем! Вы первый, кто добился такого прогресса в способности сопротивление магии Вуду, ……

Поздравляем! Вы первый, кто добился такого прогресса в способности сопротивление магии Света, ……

Поздравляем! Вы первый, кто добился такого прогресса в способности сопротивление магии Тьмы, ……

Поздравляем! Вы первый, кто добился такого прогресса в способности сопротивление магии Хаоса, ……

Поздравляем! Вы первый, кто добился такого прогресса в способности сопротивление магии Порядка, ……

Поздравляем! Вы первый, кто добился такого прогресса в способности сопротивление магии Жизни, ……

Поздравляем! Вы первый, кто добился такого прогресса в способности сопротивление магии Смерти, ……

Поздравляем! Вы первый, кто добился такого прогресса в способности сопротивление магии Разума, ……

Поздравляем! Вы первый, кто добился такого прогресса в способности сопротивление магии Природы, ……

Поздравляем! Вы первый, кто добился такого прогресса в способности сопротивление магии Пространства, ……

Поздравляем! Вы первый, кто добился такого прогресса в способности Твердокаменный, Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +5 % к сопротивлению всем видам магии, +1 %к вероятности повысить сопротивление магии при нанесении ею ущерба персонажу, +2 % защите даваемой броней и щитами.

Все больше не могу!
ВЫХОД!

Выход из игры 10..9..8..7….2..1..0

Когда я вылез из капсулы, мои ноги отказывались меня держать, а руки ходили ходуном. Уверен, что если бы мне дали стакан воды, я бы выбил им себе все зубы. Я присел на пол рядом с капсулой и там же уснул. Видимо мозгу, нужно было время, что бы переварить все то, что со мной случилось.

Проснулся я через 8 часов. Тело затекло и не хотело слушаться, поэтому минут 15 разминался, что бы прийти в норму. Жутко хотелось пить, когда проходил по коридору в сторону

кухни, глянул на себя в ростовое зеркало. Мама дорогая, пишите картину "Зомби — реальность", когда я успел настолько похудеть, синяки под глазами и кровавая дорожка от носа, тоже не добавляют привлекательности. Очень странно, надо будет сходить к врачу. После того, как выпил залпом почти литр воды, безумно захотелось жрать. Не кушать, не есть, не перекусить, а именно жрать.

Съел целый пакет пельменей, показалось мало, пожарил себе огромный кусок говядины с макаронами, и съел его полностью.

Фух, вроде отпустило.

Ничего себе я проголодался, странно, вроде капсула должна меня подкармливать во сне, или я чего-то не понимаю.

После того, как умылся и привел себя в порядок, проверил бункер капсулы, оказалось пустой. Там же должно хватать на месяц, а прошла всего лишь неделя. Наверное, когда устанавливают капсулу, заряжают только на первое время, а потом типа сами заряжайте. Ну ладно, хорошо, что расходники мне в редакции тоже заказали, на пару месяцев хватит.

Я проверил все расходники в капсуле, и заменил, и дополнил часть из них.

И когда уже было, собрался залезать в капсулу, раздался сигнал коммуникатора, о пополнении личного счета

Вместе с пополнением пришло извещение на электронную почту, и я начал читать с него.

> Уважаемый Антон!
>
> Поздравляем Вас с выигрышем!
>
> Ваше название игры "Манорatха" заняло первое место в рейтинге, теперь это ее официальное название. Вы попали в зал славы игры, и находитесь там на первом месте.
>
> По условиям конкурса вам положено денежное вознаграждение в размере 100000 рублей, без учета налогов. Вознаграждение перечислено на ваш счет за вычетом налогов, в сумме 85000 рублей.
>
> Так же Ваш персонаж получит подарки от администрации игры, при первом же ее посещении.
>
> Еще раз поздравляем Вас с выигрышем!
>
> *С уважением администрация игры "Манорatха".*

Что то, как то слишком хорошо, как бы потом по закону равновесия не стало слишком плохо.

Глянул на сайте компании, в новостях, на форумах, везде моська моего персонажа, это плохо, ведь он же и победитель

конкурса, и самый крутой перс. Становится страшновато от такой известности, хорошо, что я не сделал перса похожим на себя в реале, как предлагала система, а переделал ему все лицо. Однако, кому надо, найдут. И еще хорошо, что до меня никто не доберется в ближайшее время, а там глядишь и забудется. Но сейчас только и обсуждений. Активно муссируется слух, что за это название мне дали опыт, благодаря которому я и поднялся на такой уровень. Народ совершенно не смущает, что сначала поднялся уровень, а потом закончился конкурс. Особо активные обвиняют администрацию в подлоге, не обращая внимание, на ее ответ о том, что они сами сейчас уже не в силах ничего такого поменять и являются скорее комитетом контроля ИскИна, который и управляет этой игрой. А он не допустит явного нарушения правил игры и читерства в ней, даже от админов.

Я покрутил ситуацию в уме, и не нашел ничего лучшего, как просто махнуть рукой. Время покажет.

Теперь в капсулу.

Старт.

Первым делом, я обратился к ИскИну, когда появилась заставка, я сказал в воздух

— Уважаемый ИскИн, мне требуется консультация.

— Персонаж ваш запрос приоритетный просим задавать вопрос, у вас одна минута.

Как мог сжато, я описал ситуацию, вроде в минуту уложился.

— Подождите, идет проверка логов……

— Ответ на запрос: Вы не использовали никаких программных ошибок, не создавали конфликтов системы, не пользовались сторонними оборудованием и программами. Все что вы получили, реализация возможностей игры. У администрации претензий к вам нет. Спасибо за честное отношение и готовность к самопожертвованию. Оценка этого инцидента останется в памяти управляющего ИскИн.

Мне понравилось новое имя…. Услышал я краем сознания женский голос, а может, померещилось.

Не успел я войти, как продолжился поток сообщений, как будто и не выходил,

> Вы совершили величайшее географическое открытие и дали название новому миру, уровень профессии Картограф +20, бонус дополнительный коэффициент опыта +1 от всего получаемого вашим персонажем в игре опыта.
>
> Опыт +1000
>
> Известность +500

Расположение людей +5 ед.
В вашей сумке подарок от администрации

В сумке увидел 3 свертка.
Развернул первый, там оказался,

Тип предмета: Молоток
Редкость: Доступный
Качество: Добротный
Название: Железный молоток ремесленника
Прочность 400/400
Урон 5–9
Ущерб: дробящий
Свойство: Может использоваться как в профессии кузнеца, так и плотника, так и строителя.

Второй сверток показал мне,

Тип предмета: Топор дровосека
Редкость: Доступный
Качество: Добротный
Название: Железный топор опытного дровосека
Прочность 350/350
Урон 24–36
Ущерб: рубящий
Свойство: Может использоваться как в профессии дровосека, так и для боя, таки для разделки туш убитых животных.

Третий сверток открыл мне меч

Тип предмета: Меч
Редкость: Доступный
Качество: Добротный
Название: Железный меч опытного наемника
Прочность 200/200
Урон 26–28
Ущерб: рубящий и колющий

Да, на данный момент, такие вещи в нуболокации на вес золота, все вместе тысяч на 50–60 потянет.

И мне сильно пригодятся молоток и топор, а вот меч, разве что для прокачки способности подойдет, а потом его переплавлю, если получится.

Только я задумался о дальнейших действиях, как меня

укусили за палец, сняв единичку ХП.

Я посмотрел на свою руку. В нее мертвой хваткой вцепилась маленькая дракоша, и я почувствовал строгий выговор за отсутствие, а так же что она соскучилась, и очень хочет кушать.

Я достал Ерша, и предложил его малышке, пока она ела я посмотрел на ее статы,

Питомец: дракон младенец
Уровень 0
Жизнь 60 ХП
Мана 1 МП
Ущерб 1–1
Сытость 26/50

Вскоре ерш кончился, а сытость дошла до 49/50. Не понял, куда все делось, Ерш же больше чем она по размеру, в нее просто не могло поместиться все. Вот настоящая магия, вот это я понимаю.

Двигаясь по горам, заметил вход в пещеру, обрамленный блоками со странной вязью, а около входа валялась приличная куча костей. Решил не рисковать, успею еще поисследовать, сейчас надо двигаться дальше и готовиться к прокачке, однако оставил на карте метку, когда подрасту в уровнях, вернусь.

В предгорьях заскочил за медью, набрал сколько смог. За оловом потом приду, когда прокачаю медь.

Пробегал мимо золотого месторождения, решил прямо на нем устроиться перекусить, и покормить питомца. Однако ящерка соскользнула с моего плеча, где уютно до этого лежала. И бросилась к одному из камешков. Прострекотав что-то в мою сторону, она впилась в камушек зубками и начала его активно грызть. Ей хватило примерно 2 кубических сантиметра камня, похоже, золото необходимый элемент питания драконов вовремя роста. Да и скорлупа у яйца золотая была, наверное, новорожденный дракончик ею подкармливается.

Выбросил часть медной руды из сумки, и запихал туда несколько золотосодержащих камешков. После мы закусили с малюткой уже приевшимися мне Ершами и двинулись дальше.

По дороге поднялись,

Бегун +3

Носильщик + 3(поскольку нагружен я был по полной)

Внимательность +1, поскольку я заметил вдалеке небольшой бочажок, с бившим со дна ключом, на дне бочажка обнаружил маленькую золотую монетку с непонятным рисунком. Монетку кстати с трудом отбил от увеличившейся в размере ящерицы.

Устройство лагеря +1

Скрытность +3, Получил умельца и сообщения,

> Поздравляем! Вы развили свою способность во владении Скрытностьюс уровня начинающего поднялись на 1-йуровень умельца, скорость передвижения в режиме Скрытностиувеличивается на 15 %и увеличивается каждый уровень умельца в Скрытности на 0.5 %,вероятность срабатывания навыка Подкрадывание и навыка Удар со спины, увеличивается каждый уровень подмастерья Скрытности, на 0,1 %,увеличивается ущерб, наносимый от навыка Удар со спины на 5 %, +2 % к способности Интуиция

> Поздравляем! Вы первый, кто добился такого прогресса в способности Подкрадывание. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +5 % к вероятности, что вас не заметят, +1 %к получению максимально полной информации о противнике, +5 % вероятности получения информации о дополнительных и скрытых особенностях противника с близкого расстояния, +1 к показателю Интеллект, +1 к способности Интуиция.

> Поздравляем! Вы первый, кто добился такого прогресса в способности Удар со спины. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +5 % к ущербу наносимому при использовании этой способности, +1 %к вероятности получения одной из способностей противника, +1 % к вероятности нанесения летального удара при использовании способности Удар со спины, +1 к показателю сила, +1 к профессии Охотник.

Интуиция +1, потому как иногда чувствовал притаившихся монстров (а иногда не чувствовал, пока дошел, убили 14 раз)

> Картограф +1
> + 2 сила
> + 3 выносливость
> + 1 дух
> + 2 ловкость

Еще, сильно возненавидел рыбу. Мяса хочу! Отрываюсь в реале. Только тем там и занимаюсь, что готовлю разные блюда БЕЗ рыбы, и ем их. Да мониторю ситуацию в игре. А в игре, меня пока что сильно не любят. Мажоры, безудержно пытаются вернуть себе лидерство. Мою игровую почту засыпали угрозами и

предложениями о совместных пати. Серьезные деньги предлагали, кстати, за паровоз для некоторых начинающих. Короче весело.

А вот с магией, кроме лечебной и огненной, пока никто кроме меня толком не разобрался. В огненной же, нашелся только один, и у него есть только воспламенение и больше ничего. И это сильно раздражает игроков, и они активно дергают администрацию по этому поводу. Когда напрямую обратились к ИскИну, и он ответил, что один смог разобраться, и сейчас имеет 7-й! уровень профессии мага, а где прошел один, там смогут и другие, народ ошалел. Если бы еще они знали, что это я же, меня бы из под земли, наверное, достали, и в нее положили бы.

Еще на форуме появилось огромное количество вопросов, о том, откуда появилась в справочной системе информация о драконах. Пока никто не ответил……..

Через игровую неделю, наконец, добрался-таки до своего игрового дома. Все было так, как я оставил, только ветхость дома в информации о нем увеличилась, скоро надо будет немного подремонтировать, да с этим домом, это как раз таки не сложно.

Выгрузил сумку, упорядочил все, что мог, покормил себя и ящерицу (ну не получается у меня пока называть ее драконом), и дал команду на выход.

Выход из игры 10..9..8..7….2..1..0

В реале ничего особенного не было, и после прогулки с собакой, и покормлении себя любимого, я улегся обратно.

Первым делом какой у меня план? Да пока никакого.

Буду первые 16 часов в день фармить монстров и качать магию, а вторые качать профы и магию, и так, пока не смогу выбраться отсюда.

Выдвинулся на рыбалку. Так, надо первым делом прокачать свою ящерицу, а то вон уже килограмм 10 весит, а все еще младенец. Вытащил первую рыбку, и начал ее месить. После пятого удара ножом, она приказала долго жить. Я даже не успел заметь когда у нее жизнь ушла в красную зону. Похоже она сразу из желтой закончилась.

Так не пойдет. Конечно, хорошо, что теперь скорость кача настолько вырастет, однако для дракоши рыбку надо подготовить.

Я достал свой старый не убиваемый нубовский ножик и как обычно начал месить следующую рыбину. После того, как словил молнию, отправил в бой ящерицу. Когда жизни рыбке оставалось всего 15 ХП, я перестал ее бить, опасаясь крита. Но дракоша сама справилась и через полминуты догрызла-таки. Тут же выскочило

сообщение,

Ваш питомец повысил уровень и преобразился

Пошла заставка, где ящерица, наконец, превратилась в прекрасную дракону размером с собаку.

Дайте имя питомцу!

Выскочило окошко, и я решил опять обратиться к санскриту и назвать ее Кальэни, в переводе красавица или счастливая, тем более что это было созвучно с началом имени, которое ей дала дракона в квесте.

Тонкая и изящная драконида, обвилась вокруг моего торса и, уцепившись лапами мне за спину, положила голову мне на плечо. Интересно, наверное, со стороны должно смотреться, как человек с крыльями.

— Привет! — сказала она, — мне понравилось имя, которое ты мне дал. Покорми меня.

— ХМ, рыбу будешь?

— Да, я ее очень люблю!

— А что еще любишь?

— Тебя.

Да надо более четко ставить ребенку вопросы.

— Ты сырую рыбу ешь?

— Да, с удовольствием.

— Тогда вот твой улов, кушай.

Как вода драконица перетекла к рыбой тушке, и начала с хрустом и чавканьем ее пережевывать.

С детства не люблю звуки чавканья, поэтому поспешил немного отойти в сторону. Кальени перестала есть рыбу, и подлетела ко мне.

— Я чем-то тебя расстроила? — спросила она преданно глядя мне в глаза.

Я честно объяснил, что не люблю те звуки, которые она издает при еде, однако если иначе она не может, то могу потерпеть.

— Я буду есть аккуратнее, — заявила она — что бы тебя не расстраивать.

— Спасибо, буду очень признателен!

— А что такое, признателен?

— Буду чаще тебя кормить — улыбнулся я.

— Хм, мне нравится слово признательность — ответила она, и послала в ответ образ такой же улыбки. Правда, мне лично показалось, что несколько более ехидной.

Она развернулась, и опять принялась за Ерша. На это раз, никаких звуков, кроме легкого похрустывания от нее не доносилось. А я тем временем, решил внимательно рассмотреть ее статы, и варианты настроек,

Основное инфо о персонаже:
Имя: Кальэни
Раса: Дракон
Основная профессия: Питомец
Место проживания: х. Чернигово
Владелец: Староста Корст
Место обучения: х. Чернигово
Статистика персонажа:
Уровень 1
Опыт 27/1000
Жизнь 128 ХП
Мана 5 МП
Защита 10 ДП
Атака 4 — 30 АП
Средний ущерб (в сек.) 6.71 ДПС
Основные способности:
Сила 2
Ловкость 6
Интеллект 11
Выносливость 2
Удача 20
Дух 3
Мудрость 1
Дополнительные способности:
Интуиция 1
Внимательность 1
Иммунитет к стихийной магии не растет
Магия огня 2
Магия Духа 1
Мимикрия 1
Полет 1
Укус 1
Удар когтями 1

Да иммунитет к магии огня, воздуха, воды и земли это реально круто! Мне бы так.

Мимикрия, что то вроде моего скрыта. Радует удача, и изначальный уровень интеллекта.

Ага, в настройках можно выставить уровень опыта в процентах, который передается мне, от питомца, от 10, до 80 %.

То есть, я не могу полностью забрать весь опыт себе, ну что ж логично. Оставлю пока 10 %, надо ее прокачать, а уже потом, можно будет и подвинуть каретку.

Теперь можно и ускорить процесс, я поймал одну рыбку, и отдал на убиение драконе, пока она ее грызла нашел неподалеку, еще одну корягу, и вытащил еще одного Ерша на берег. Сначала тренировки в магии. Приложил ершика молнией, но она не нанесла никакого урона, даже наоборот, он явно засветился готовый выстрелить в меня молнией. Похоже, их чешуя может накапливать электричество и выпускать его по накоплению определенного заряда. Тогда я направил в него огненный смерчик на минимуме силы. Общий урон составил почти 180 ХП. Тогда я влил энергии в два раза больше, изменив баланс энергий в сторону огня, и по наитию добавил туда маленькую капельку магии духа. Мать, мать, мать…… Рыбку, разорвало в куски, и меня облило тем, что от нее осталось. Ничего себе низкоуровневое заклинание!

Тут пришло сообщение,

> Магия Воздуха +1
> Магия Хаоса +1
> Поздравляем! Вы первый, кто добился такого прогресса в магии Хаоса. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +2 %эффективности заклинаний на основе Хаоса, + 10 %к скорости восстановления маны, + 5 %к объему магической энергии (маны). Внимание! Магия Хаоса может выходить из под контроля с вероятностью 25 %, будьте осторожны и не используйте высокоэнергитичных заклинаний на основе этой магии, пока не получите значительный опыт в ее использовании.

Мда, я подошел на место, где лежал Ершик. Палка, которая его удерживала, изогнулась кривой спиралью, и казалось, что именно так она и росла, хотя я точно помню, что она была прямая. При этом она оказалась покрыта, какой то мерзкой слизью. От рыбки ничего не осталось, в том числе и лута.

Обдумывая свое "достижение", я решил посмотреть, как там дела у драконы. Она уже справилась со своим Ершом, и с несчастным видом смотрела на меня, лежа рядом с добычей. При этом она активно рыгала, периодично выдавая из пасти мелкие пузырики, которые потом взрывались от прикосновения к траве, и оставляли от себя небольшие ямки. По мимо этого она усиленно пукала, и по округе разносился просто непередаваемый амбре. Интересно, никто в игре не пользуется WC, а вот пукать при

отравлении или некоторых дебафах пожалуйста.

— Ну и что с тобой случилось? — Спросил ее я.

— Я когда ела ту рыбку, в ней лежало золотое колечко, я его съела, ты же знаешь, что я люблю кушать золотое. А оно оказалось с магией, и теперь она внутри меня так переваривается.

— Так попробуй его отрыгнуть, обычно у рептилий это хорошо получается.

— Я не рептилия, я теплокровная!!! Мне плохо… хорошо, я попробую…..

Она отползла немного в сторону, наверное, чтобы я не видел ее позора, и отрыгнула маленькое колечко.

Я не поленился подойти посмотреть, что ее так отравило.

Тип предмета: Кольцо
Материал: Золото
Редкость: Редкий
Качество: Высокое
Название: Золотое кольцо магии воды
Прочность 10/10
Магический заряд 30 МП
Урон 30–45
Затраты магической энергии на применение заклинания 20 МП
Восстановление магического заряда 1 МП / 2 минуты.
Ущерб: магией воды
Свойство: с вероятностью 35 % замораживает противника на 1 минуту.
Свойство: нет ограничения по уровню.

Да уж, видимо приключился конфликт с магией огня, которой принадлежат изначально драконы.

Я надел колечко, и пошел в сторону дома, вдоль реки, по знакомой дороге, уже не сильно обращая внимание на окружающую обстановку. Вдруг взгляд зацепился, появилось название у одного из монстров, и появилось дополнительная информация.

Вы распознали новый вид рыбы, как первооткрывателю вам дается бонус, дополнительный коэффициент к опыту, получаемому за уничтожение этого вида противников +0.002.

Посмотрев повнимательнее я увидел, что одна из рыбок называется теперь не "??????", а

Рыба Предгорный Ерш,
Уровень 40

Водится в предгорных и в равнинных речках,
Количество хитов — 960,
Магические способности —??
Не магические способности — Прыжок из воды.
Не магические способности — Рывок.

Интересно, если попробовать провести тот же трюк, что и с маленьким Ершом, что получится?

Я взял покрепче корягу и, выманив Ерша на мелководье, попробовал его откинуть в сторону. Ерш оказался значительно тяжелее, и более активным. Он так же вцепился в корягу, только вместо того, что бы мирно в нее вгрызаться, он сильно дернул ее на себя, и я, не успев отцепиться, сам упал на мелководье вслед за корягой.

Ерш налетел, и в 3 удара убил меня, я же за это время успел нанести только один. Возродился я на месте привязки, у своего дома.

Дракона ожидала меня, свившись кольцом на камне.

Ок, потерял полчаса, зато приобрел бесценный опыт.

Прошли вместе с драконой по всем известным местам обитания младших представителей семейства Ершей, и набили моей спутнице 2-й уровень. Время до окончания 16-тичасового периода почти не осталось, и я решил не затягивать, и отправился на перерыв.

По прошествии нескольких часов в реале, я вернулся к своим "баранам".

Что нам нужно, что бы увеличить скорость кача?

Бить более сильных мобов, а что бы их бить, надо их поймать, чтобы не особо сопротивлялись, а для этого надо построить своеобразный кран удочку, и ловить этих представителей фауны, на тот потолочный крюк, который в игре почему-то называют рыболовным. А что бы построить этот агрегат, мне нужны инструменты, которые уже дышат на ладан. Значит, сначала мне надо сделать инструменты, а для этого нужна кузница.

Теперь приступим к первому пункту, строительству кузницы.

Не буду описывать, чего мне стоила эта кузница, но потратил я на ее строительство, монтаж и наладку четыре 16-тичасовых периода подряд. Самое сложное, оказалось, правильно сшить и правильно установить меха. Я в реале изучил вопрос максимально подробно, так, что в кузницах теперь немного разобрался. После приступил к изготовлению древесного угля.

Сначала выкопал яму, копать яму топором, это жестоко я вам скажу, однако справился, правда, яму быстро затянуло. Почитал гайды, оказывается, чтобы яму не затягивало, надо сделать

разметку под постройку "яма углежога". Повторив опыт с копанием ямы-постройки, все тем же топором, наконец, выполнил эту сложную миссию. На дне на всякий случай нарисовал руну огня, ну попробовать же надо. После нарубил березовых дров и уложил их в ямину. Перекрестившись, плюнул три раза через левое плечо, и напитал руну маной. И ничего. Долго я пытался разобраться, пока не удалось ее активировать.

Столб огня метра на четыре горел всего 1 минуту, и выжег все дрова до состояния пепла, а края ямы заметно обгорели и оплавились.

Да ну нафиг. Потом попробую разбираться с рунами, должна быть какая-то замедлительная или вроде того, что бы сразу вся энергия не выплескивалась, хотя, можно попробовать контрольную руну, может можно будет это контролировать. Эта идея захватила меня настолько, что я не поленился рискнуть еще парой кубометров дров. Внимательно рассмотрев руны контроля и огня, я заметил, что два места у этих рун идеально совпадают. Странно, оба этих места с разных сторон руны. Попробуем нарисовать сразу две руны контроля, посмотрим, что получится.

Настроившись на руны, я попробовал влить энергию в руну огня, ничего не произошло, теперь немного маны в руны управления, и установить одну на скорость освобождения энергии. Не получилось. А если установить температуру горения, и высоту пламени. Надо же вышло, дрова занялись и я быстро прикрыл яму дерном. В будущем можно будет закрывать яму сразу, и тогда уголь по идее должен получиться даже лучше. Через 40 минут открыл яму, там оказался еще горячий, но уже готовый к использованию уголь. Посмотрев в свойства, я увидел,

> Материал: Магический уголь
> Распространенность: Редкий
> Качество: Хорошее
> Свойство: Подходит для работы с рудами, до титановой включительно
> Магическое свойство: Подходит для работы с магическими материалами доториниума включительно

И следом,

> Новая профессия Углежог +1
> Профессия Углежог +1
> Профессия Углежог +1
>
> Рунная магия +1
> Поздравляем! Вы первый, кто добился такого

прогресса в Рунной магии. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +2 %эффективности заклинаний на основе магий стихий, + 10 %к скорости восстановления маны, + 5 %к вероятности срабатывания рунного комплекса

Рунная магия +1
Профессия Маг +1
Каменщик +1
Интуиция +1
+1 Интеллект
+1 Интеллект
+1 Интеллект

Ничего себе! Интересно, сколько такой уголек в первой локации стоит? Я же когда доберусь до города, могу только его делать, и стать сильно богатым.

Еще я за время, подготовки к кузнечному занятию получил попутно

Лесоруб +1
Носильщик +1
+1 Силы
+1 Выносливости
+1 Ловкости

Еще, когда вытаскивал у Кальэни из лапы, неизвестно как оказавшуюся там занозу, получил,

Ветеринар +1

Перед работой кузнеца, решил размяться фармом мобов. Сначала, докачали моей драконе 3-й уровень, а после и мне 11-й.

Сообщение о поднятии уровня напомнило, что у меня есть аж 25 нераспределенных очков. 8 очков я закинул в интеллект, 9 в ловкость, догнав и то и другое до 20, а остальное закинул в достаточно тяжело прокачивающийся дух.

За время кача прокачались еще,

Магия огня +1
Магия света +1
Лечебная магия +1
Владение ножами +1
Владение копьем +1
Сопротивление электричеству +0,41 %

+1 Мудрость

Размявшись на монстриках, я впервые приступил к профессии кузнеца. Я вам скажу, что это реально тяжело. Пожегши много угля, и материала, мне, наконец, удалось сделать достаточно кривую поделку, в виде наконечника для копья.

Результаты моей работы, мягко скажем, не поражали качеством,

Сначала, я переплавил медную руду в медь,

Материал: Медь
Распространенность: Очень распространенный
Качество: Низкое
Примеси: Неизвестно
Свойство: самый простой металл из известных

Потом после отковки,

Тип предмета: Наконечник копья
Редкость: Редкий
Качество: Ужасное
Материал: Медь
Название: отвратительный медный наконечник копья
Прочность 3/3
Урон 4–6
Ущерб: Колющий
Свойство: используется для изготовления копья, но лучше в переплавку.

Да, представляю, как пришлось помучаться кузнецам с самого начала, у них-то были только походные кузницы для начинающих, и ничего больше. Это у меня сейчас есть меха, удобный верстак, каменный горн и железный молоток. Ребята достойны восхищения.

Тут меня почти буквально ударило в голову, а почему, я не использую ту же связку рун, что и при приготовлении угля. По идее как минимум плавка при этом должна быть выше качеством на порядок.

Подготовив тигель для плавки меди, я нарисовал на его днище руны. Перемешав с углем медную руду, бросил туда же наконечник, а так же остатки предыдущей плавки и досыпал угля сверху. Далее напитав руны маной, приступил к плавке. Подавая в тигель воздух с помощью мехов, начал не спеша расходовать энергию в рунах. Плавка пошла как по нотам, и из тигля потекли

струйки меди. После того, как она застыла в глиняном лотке, я внимательно разглядел ее свойства,

Материал: Смида
Распространенность: Редкий
Качество: Высокое
Примеси: Серебро 0,5 %
Свойство: Самый известный материал из магических производных меди
Свойство: При разрушении магических вещей из Смиды, что бы переплавить ее требуется уровень металлурга не менее Мастер 1, а для ремонта уровень кузнеца не менее подмастерье 20.
Магическое свойство: Укрепляется при зарядке магией земли
Магическое свойство: Не разрушается при нанесении рунических заклинаний (не более одного заклинания)

Ха, кучеряво выходит…

Металлург +1
Металлург +1
Интуиция +1
Рунная магия +1
+1 Интеллект

О, как!

Серьезно магия увеличивает кучерявость проф. Однако на выходе значительно меньше получается похоже, что в принципе логично, иначе маги только тем бы и занимались, что делали продвинутые материалы, а при острой нехватке даже обычных материалов, разница в цене, может и не оправдывать разницу в качестве.

Теперь попробуем повторить кузнечный опыт.

Я взял немного Смиды и начал ее ковать, ковалась она легче и проще чем медь, поэтому мне удалось несколько раз проковать ее, буквально перемешивая как тесто. Поскольку металл был мягкий, комплекс из рун огня, контроля и привязки, набились легко и четко. Сосредоточившись и вспомнив ощущения единения с камнем, на примере которого нам показывали магию земли, я начал ее потихоньку вливать в наконечник, до тех пор, пока, не заготовка не рассыпалась с сухим звоном. Ок, попробуем новую. Повторив все предыдущие действия, я чуть уменьшил интенсивность потока магии земли, стараясь как-бы обволакивать и напитывать ею заготовку. И как только посчитал, что энергии

хватит, сунул наконечник в подготовленную воду. Подождав пока он не перестанет шипеть, вытащил изделие,

Тип предмета: Наконечник копья
Редкость: Редкий
Качество: Качественный
Материал: Смида
Название: Качественный магический наконечник копья из Смиды
Прочность 50/50
Магический заряд 12 МП
Урон 15–29
Ущерб: Колющий
Дополнительный урон: магией огня 18–66
Свойство: используется для изготовления копья (для древка используйте твердые, но гибкие сорта деревьев)
Магическое свойство: Может привязываться к владельцу (при привязке невозможно продать, украсть, подарить) (вероятность выпадения в случае гибели персонажа уменьшается на 50 %)(После привязки урон магией увеличивается на 5 %)

Профессия: Кузнец +1
Профессия: Кузнец +1
Профессия: Кузнец +1
Профессия: Кузнец +1
Профессия: Артефактор +1

Поздравляем! Вы первый, кто добился такого прогресса в Профессии Артефактор. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +10 %вероятности создать артефакт более высокого качества, +5 %вероятности передать вещи дополнительные магические свойства, — 5 %вероятности разрушения заготовки, + 2к показателю Интеллект, +1 % от всего вашего опыта при создании очень редких вещей, +5 % от всего вашего опыта при создании легендарных вещей

Профессия: Артефактор +1
Профессия Рунный маг +1

Поздравляем! Вы первый, кто добился такого прогресса в Профессии Рунный маг. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +10 %вероятности создать рунное заклинение, +5 %к твердости поверхностей

доступной для нанесения рун, — 5 %вероятности разрушения рунного заклинания, + 2к показателю Интеллект, +1 % от всего вашего опыта при создании очень сложных заклинаний, +5 % от всего вашего опыта при создании высших рунных заклинаний.

Интуиция +1
Рунная магия +1
Внимательность +1
Магия земли +1

Похоже, кто то тоже разобрался в магии, надо будет глянуть по форумам.

+1 Сила
+1 Выносливость
+1 Интеллект
+1 Удача
+1 Мудрость

Сильно, то есть теперь я сразу смогу работать с оловом и делать бронзу. Похоже мне опять скоро в дорогу.

Очень смущает меня внешний вид инструментов, при взгляде на них слезу вышибает. Наковаленка превратилась почти в блин, и в ее инфе прочность указывалась как 140/1000, чекан вообще умер, и представляет собой просто кусок металла, а вот молоток потерял только 5 пунктов прочности. В обще ничего нового, уже не скую, пока не отолью нужные инструменты. Но для начала нужно доделать копье.

Побродив по местным лесам, и прокачав еще один уровень картографа, наконец, набрел на деревья, которые не смог опознать, но по виду они вполне годились на древки. Срезав несколько стволов, отнес их в лагерь, и вышел из игры, что бы полазить по инету, и подсмотреть технологии. Полазив по любимой помойке человечества, нашел то, что искал. В общем, судя по картинкам, мне попался черный ясень. Осталось его только ошкурить, зажать, как следует, что бы при сушке не покорежило, и оставить, в сухом, желательно темном месте, не менее чем на месяц, а лучше больше. Хорошо, что я набрал почти два десятка этих древков.

Вбив в земляной пол четыре столба парам, зажал между ними свои заготовки, уложив их одна на другую и начал собираться в путь.

Для начала прокачали драконе 4-й уровень, набив невероятное количество рыбы. После чего эту рыбу мы

распотрошили, и приготовили.

Правда, с этой операции из навыков я получил только

Профессия Кулинар +1

Однако лута было много.

Из всего собранного мне подошли только,

Тип предмета: Серьга
Редкость: Распространенный
Качество: Обычное
Материал: Серебро
Название: Серьга ученика
Прочность 8/8
Свойство: Интеллект +4,

Тип предмета: Кольцо
Редкость: Распространенный
Качество: Хорошее
Материал: Серебро
Название: Кольцо задиры
Прочность 9/9
Свойство: Сила +2
Свойство: Ловкость +2,

Тип предмета: Наруч, правый
Редкость: Распространенный
Качество: Обычное
Материал: Железо
Название: Правый наруч оруженосца
Прочность 36/50
Свойство: Защита +5
Свойство: Скорость передвижения -1%

Помимо этого добавились две руны, управления и описания, правда, не понятно пока, с чем это едят.

Система справки сделана таким образом, что информация о существовании предмета появляется там сразу, как только он находится, изготавливается, или добывается каким либо игроком. А вот описание и подробные характеристики вещи, появляются через сутки, после того, как эта информация выходит в общий доступ, или после того, как эта информация станет доступна как минимум 10-ти игрокам. А кому интересно просто так делиться эксклюзивной информацией?

Вот главред медиа-холдинга, на который я сейчас и работаю,

меня на словах разве что на руках не носит. Ведь благодаря мне, у них первых появляется такая востребованная информация, и читатели и зрители каждую неделю ждут репортажей "Нового Робинзона", а я стараюсь их не разочаровывать, и периодично подкидываю интересную информацию, которая вряд ли сможет мне повредить или лишить денег. Например, подробное описание Смиды, вызвало просто огромный интерес, и редакцию просто засыпали звонками, и требованиями поделиться информацией о способах ее изготовления.

Собравшись в путь, и оставив, все лишнее мы с Кальэни выдвинулись опять за рудой. Я смастерил своей спутнице небольшой туесок из березовой бересты, даже надрал из липы лыка и сделал ремни для того, что бы она носила туесок, как рюкзачок. За это "произведение искусства", система накинула мне,

Плотник +1 и
Ткач +1

Странно, а за строительство зданий, ничего не накинули, видимо считается грубой и простой работой.

Кальэни, обрадовалась обновке, и таскала ее с огромным удовольствием, а я ехидно думал, что посмотрю на это удовольствие, когда она потащит обратно руду в этой самой обновке.

Перед выходом за рудой, вышел в реал, и плотно полазил по интернету, в поисках информации по технологии изготовления бронзы. Оказалось, что самая известная бронза оловянная, но самая простая в изготовлении оказалась мышьяковая, и кристаллы с содержанием мышьяка, как раз можно было искать, в самом месторождении меди. Качество бронзы зависело от процентного соотношения олова. Самой качественной и дорогой считалась бронза в соотношениях 64 % меди, 30 % олова, и 6 % свинца.

Так, теперь поищем где искать свинец. Накопал интереснейшую информацию, оказывается свинцовая руда, обычно содержит немалое количество серебра. И если его правильно выплавлять, то можно разделить и то и другое. Тонко надо будет поэкспериментировать с тиглем, было написано, что нужен специальный лепить, из глины, при чем, сделать его надо пористым. И главное выяснил, что по геологическим законам, вполне могу найти свинец недалеко от медных руд. Только надо поискать, где находится халькопирит или борнит, достаточно небогатые медные руды, там может быть и галенит, руда свинцовая. Стоит так же активнее искать золото. В прошлый раз

нашел одно месторождение, но качество и количество очень низкие, а ведь в золотой руде, иногда содержится и серебро и его там может быть даже больше золота, просто месторождение система могла назвать по самому дорогому металлу. В общем, тут еще разбираться и разбираться…

А ведь работает система, когда бы мне еще захотелось поизучать историю металлургии и геологию залегания руд.

То месторождение, на котором я в прошлый раз брал медную руду, как раз состоит в основном из борнита, так что пойду первым делом туда.

После входа в игру, мы с Кальэни сразу же отправились в путь.

При движении я старался максимально возможно разведывать, и шел немного в стороне, от протоптанного в прошлый раз пути. И случайно проходя по открытой местности, заметил, что один из пасшихся там буйволов имеет название, и тут же прошло сообщение о получении дополнительного бонуса за исследование данного представителя фауны.

> Теплокровное животное: Бычок равнинного буйвола
> Уровень 38
> Водится в предгорных и в равнинных зонах,
> Количество хитов — 1712,
> Магические способности —??
> Не магические способности — Удар.

Мяса захотелось невероятно, но 38-й уровень меня растопчет, и не заметит. Правда можно попробовать новые способности и подкрасться сзади.

Усевшись в поле, я принялся наблюдать за передвижениями мобов. Бычок периодично отходил от группы более серьезных товарищей, и несколько секунд находился вне их агразоны. Попросив Кальэни остаться на месте, я пополз к месту, у которого останавливался мой будущий ужин. Подождав в некотором отдалении, пока он не развернется ко мне задом, я разбежался и прыгнул ему на спину. Вместе с приземлением ему на хребет (я вам скажу, больно), я нанес удар в область затылка, и бычок, немного потрепыхавшись упал. Я посмотрел в логах, урон прошел критом в х4,5 на 2680 ХП. Ничего себе уменьице. Эдак я теперь могу всех младших мобов валить, а может и кого покрупнее достану. Это дело сильно меня прокачает, а главное разнообразит рацион. Еще получил уровень охотника, удара в спину, а после разделки туши и мясника.

После охоты, я не поленился организовать лагерь, и приготовить свежатинку. Какая же это радость есть не рыбу!

Оказывается Кальэни, тоже поднадоела эта рыбешка, и она с воистину драконьим аппетитом накинулась на мясо. А у меня еще кулинар на +2 поднялся.

После трапезы, оставалось еще много времени до темноты, но слишком мало, что бы далеко уйти. Из занятий на ум приходила только магия, и я взялся прокачивать телекинез. Правда, это не совсем магия, скорее экстрасенсорная способность, и прокачивается он не знаниями, а тренировкой. Я взял маленькую травинку, это все на что я пока способен, и начал ее передвигать с места на место. После того, как два раза полностью заканчивалась выносливость, я начал изменять направление движения. Стало намного труднее сосредотачиваться, да и выносливость падала гораздо быстрее. Через некоторое время выскочило сообщение о поднятии уровня этого умения, однако я не первый, кто его прокачал. Есть народ трудолюбивый.

Зачем мне понадобилось качать телекинез? Да потому, что некоторые дела без помощника не сделать, а Кальэни не всегда может помочь. А телекинез качать мне, не перекачать, пока смогу усилие давать сродни возможностям человека. Дальше воевал уже с маленькой палочкой, она долго не отрывалась от земли больше чем на сантиметр, но в итоге потихоньку разработал.

Устал ужасно, и вылез из капсулы опять жутко голодным. Надо позвонить в службу поддержки клиентов, и пожаловаться на ошибку в расходе питательных веществ из капсулы. А пока жрать!

После плотного перекуса завалился спать в реале, очень хотелось. Когда проснулся, оказалось, что спал 12-ть часов, и в игру пока совершенно не тянет. Поехал в парк, пострелял в тире, покатался на роликах посидел в уютной кафешке. Как итог, в этой кафешке услышал разговор.

— У тебя в Маноратхе какая основная профессия? — Спросил один голос.

— Я решила качать кулинарию, и охоту. — Ответил женский.

— Хм, ну да женщинам сложно с тяжелой работой, а я на севере сижу руду добываю, уже 3-йуровень горняка и 4-й шахтера прокачал. — Сказал третий, наиболее взрослый из всех голос.

— Я на охоте 15 000 рублей за первый же месяц подняла. — Сказала девушка. — У меня луки уже в 4-ку выкачаны. Да и в пати пострелять зовут.

— А я на руде уже 22 000 заработал за три недели, еще немного прокачаюсь и в Кузнечном поселке, буду ставить литейную мастерскую. Благо в начальном городе, прокачал это дело по совету одного чела до 2-го уровня.

— Не, не могу долго кайлом махать, я на непись охочусь, и ПВПшу периодически, недавно одного чела завалили, он топорик

тащил железный на +3 лесоруба, прикинь? — сказал первый голос. — Я его продал и сразу 40 000 поднял, а ты говоришь копать.

— Ты вначале скажи, сколько вложил в амуницию? — Сказал третий.

— Ну, вообще то 65000, мне меч сам Микула ковал. — Ответил первый.

— Вот, а я потихоньку сам поднимаюсь, и сейчас уже превысил свою зарплату, и подумываю, бросить работу и ходить в платный центр, там без ограничений играть можно, плати только.

— За ПВП опыту больше дают, в полтора раза.

— А я еще не зарегилась. Правда, красивая игруха? — прорезался четвертый голос, на этот раз женский.

— Да ты чо, самая зачетная игра, все как в реале, ну кроме магии — ответил первый.

— А что там магов много?

— Нет, единицы, в основном лекари, уже почти полтора месяца играем, а в ее системе так никто и не разобрался. Только пара человек телекинезом балуются, да хилы в пати ходят. Говорят лучший хил уже 9-го уровня, скоро на умельца перейдет.

— А боевая магия?

— Да есть один, но он только огнем долбит, и то не очень сильно. Его в пати берут статусу для, да и интересно всем, надеются научиться.

— Ок, попробую, буду у вас там самым крутым магом. А сколько проф можно брать?

— Да, сколько хочешь — опять вступила первая девица недовольным голосом. Видимо ей было сложно смириться с тем, что она будет не единственной девушкой в их игровой компании.

— Только не стоит хватать все подряд. Надо качать, что то одно или максимум два, лучше сопутствующее, например Кузнец + Металлург, или Горняк + Металлург тогда и деньги будут, и можно постоянно, что то новое для себя открывать. — Добавил второй юноша.

Да уж, тут он прав, это я в сложной ситуации и приходится качать все подряд.

Ладно, пойду домой, Кальэни заждалась уже.

Вернувшись, домой, обратил внимание на собаку. Ральф, отвернувшись от меня, лежал на коврике, и такая вселенская обида шла от него, что я чуть было сам не расплакался. Странно, Ральф достался мне от младшего брата, который взял себе игрушку, поиграл и скинул на меня. Так что особых сентиментальных чувств, я к нему не испытывал. Подошел к собаке, и начал гладить. Постепенно, обида начала уходить, и

счастье которое меня захлестнуло, просто заставило сесть на пол, и помотать головой.

Это что же получается? Я из-за игры, стал эмпатом? Странно, раньше за мной таких способностей не наблюдалось. Хм, надо будет позже плотно подумать об этом деле, а то может и кукушка соскочить от этой игры.

Напоследок перед погружением, я созвонился с Лехой, и договорился с ним, об организации шашлычков на природе, причем желательно с девушками. Надо в игре перерыв сделать.

После входа в игру, я долго успокаивал Кальэни, сильно волновавшуюся о моем отсутствии. Мне было высказано множество обид, и эти сцены очень живо напоминали те, что устраивала иногда моя бывшая подруга, когда я по ее мнению не уделял ей должного внимания. После долгих попыток умаслить дракошу, пришлось на нее рявкнуть и пригрозить отправить к матери. Посыл был правильно понят, и вскоре дело завершилось примирением и совместным насыщением остатками вчерашнего ужина.

Через несколько часов дороги, я решил сделать крюк в сторону холмов, которые приметил еще в прошлом рейде. Холмы оказались заметно поросшими лесом, что заметно отражалось на времени разведки, а так же на вероятность не заметить опасность. Вот и слили меня за время хождения по этим холмам 11 раз.

Побродив по холмам некоторое время, я уже было решил вернуться, как вышел на край высокого обрыва. Осмотревшись, увидел невдалеке можно спуститься почти к самой воде. Это было, кстати, потому, как воды было уже мало, а дорога до ближайшего источника предстояла неблизкая.

Спустившись до воды, я наполнил миниатюрную нубовскую флягу водичкой и уложил ее в сумку. А пойдем ка мы вдоль этой речки, она вроде как горная, может, и найдем чего.

Находок было немного, в основном камешки разные. Чудесным образом нашел рубин, видимо с гор принесло, естественно я его не узнал, поскольку это был небольшой красноватый камешек, нисколько не напоминающий то, что я видел на выставках и в ювелирных магазинах. Узнала его система, и добавила мне +1 к распознанию вещей. А обратил внимание я на рубин именно по причине его красноты, думал, может железо самородное.

Как говорят в сказках, долго ли, коротко ли, но привела меня речка к небольшому порогу, по грани которого, можно было перебраться на другой берег, не замочив ног. Подумав основательно, а надо ли мне туда, я не нашел подобной потребности, и продолжил свой путь, однако буквально через

несколько десятков метров, углядел на той стороне, на срезе холма, белое пятно, пересеченное черной полоской. Оно было невысоко от берега, и я решил вернуться и внимательно его осмотреть.

Вернувшись назад, я перебрался через речку, чуть не сорвавшись в стремительный поток. Надо будет, как ни будь организовать тут канатную переправу. Пройдя вдоль берега, подошел к месту, которое заприметил. Собрал образцы, но определить смог только, когда назвал вслух. Долго пытался воззвать к слову белая глина, но система его не принимала, пока не вспомнил правильного названия "Каолин". И тут же пометила место, как месторождение каолина. Потом рассказал системе, что нашел графит, на что, она в ответ повысила мне уровень геолога.

Это очень хорошее и правильное место, надо потом будет в округе поискать, может, песок кварцевый найду, тогда можно будет стекловарением заняться. Как я правильно сделал, что заморочился поиском подобной информации в интернете, надо будет потом еще плотно посидеть.

Жалко для стекла соду не смогу в ближайшее время изготовить, если не найду соль, или саму соду, ну например соляное озеро. Мечтать, конечно, не вредно, но мне и самому соль нужна сильно. Надо будет вниз по реке на пару дней в разведку сходить, может, найду чего.

Отметив планах разработку своей находки и разведку окрестностей, я двинулся дальше по плану. Решив срезать путь в направлении своей старой дороги. Продираясь через очередной бурелом, провалился в яму, на что система тут же сообщила,

> Поздравляем! Вы обнаружили скрытую локацию 312-го уровня, бонус за открытие локации, + 100 % опыта, при первом убийстве противников этой локации, и +5 % опыта при последующих. В случае если не вы первым будете проходить скрытую локацию, бонус для первого проходящего ее составит 50 % опыта.

Чудесная плюшка! Когда я прокачаюсь, может и пригодится. А сейчас как отсюда выбраться?

Вылезти из ямы не представлялось возможным, пришлось идти в темноту, коридора, в который я попал провалившись. Через некоторое время вышел в зал, где собралось несколько явно не слабеньких смертяшек, а выход был прямо за ними, и никаких способов их обойти. Здесь и скелетики, и зомби, и несколько личей. Пройти мимо них, скорее всего не смогу, так что придется кончать жизнь самоубийством. Хотя, я можно попробовать продать жизнь подороже, — подумал я, — когда увидел, что один

из личей гуляет в сторонке. Очень интересно, насколько я помню, все маги в других играх имели небольшую жизнь. Можно попробовать подкрасться со спины и треснуть его. А вдруг?

Очень медленно, замирая от каждого шороха, я подполз к противнику. Прыгнув к нему вплотную, я нанес коронный удар в основании черепа, его жизнь ушла в красную зону, однако лич не упал. Он развернулся ко мне и начал кастовать заклинание, а я в отчаянии зарядил ножиком прямо ему в лобную кость. Лич вскинул руки, ну или их останки, и рухнул к моим ногам. Заструились сообщения, но почитать их у меня времени не было, потому как агра лича, сагрила еще двух других, а они в свою очередь сагрили всех находящихся в зале смертяшек, так что сейчас я буду умирать, но пока маги кастуют заклинания, можно успеть кинуть в сумку, то, что выпало с лича.

Едва успел, не глядя закинуть все, что выпало с лича в сумку, как в меня прилетело магией смерти. Очнувшись на точке возрождения, которую я поставил буквально за 100 метров перед "Входом" в данж, я открыл логи, и с жадностью начал читать.

Ущерб при ударе со спины составил 4316 ХП, а добивающий удар всего 210 ХП, и то и другое прошло критом в х4,5.

После сыпались только сообщения,

> Вы первый убили монстра молодой Лич 266 уровня, — бонус за первое убийство монстра, увеличение опыта за убийство монстров этого вида в 1,005 раза.
>
> Способность Удар со спины +1 уровень
> Способность Удар со спины +1 уровень
> Способность Удар со спины +1 уровень
> Способность Удар со спины +1 уровень
> Способность Удар со спины +1 уровень
> Способность Удар со спины +1 уровень
>
> Поздравляем! Получено достижение убийство Монстра выше на 50 уровней + 6 силы, + 4 ловкости, +1 Удача, максимальное количество ХП + 120, + 2 интуиция
>
> Поздравляем! Получено достижение убийство Монстра выше на 75 уровней + 2 силы, + 8 ловкости, + 12 выносливости, +7 интеллект, +1 Удача, + 3 интуиция
>
> Поздравляем! Получено достижение убийство Монстра выше на 100 уровней + 12 силы, + 8 ловкости, +3 дух, +1 мудрость, +3 Удача, максимальное количество ХП + 300,Максимальное количество магической энергии +10 МП, + 4 интуиция

Поздравляем! Получено достижение убийство Монстра выше на 150 уровней + 4 силы, + 12 ловкости, + 20 выносливости, +9 интеллект, +6 дух, +2 мудрость, +6 Удача, + 5 интуиция.

Изучена профессия Убийца титанов +1

Поздравляем! Вы первый, кто добился такого прогресса в профессии Убийца титанов. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +5 %опыта за ущерб нанесенный существам выше вас уровнем, +5 %к эффективности атакующих заклинаний, +6 к показателю сила, + 2к показателю Мудрость. При уничтожении противников ниже вас уровнем штраф -5% опыта.

Поздравляем! Получено достижение убийство Монстра выше на 200 уровней + 20 силы, + 12 ловкости, +10 интеллект, +9 дух, +3 мудрость, +12 Удача, максимальное количество ХП + 500,Максимальное количество магической энергии +20 МП, + 6 интуиция

Поздравляем! Получено достижение убийство Монстра выше на 250 уровней + 12 силы, + 22 ловкости, + 36 выносливости, +12 интеллект, +12 дух, +6 мудрость, +24 удача, + 7 интуиция

Я МОНСТЕР!!!

Я с такими статами до конца жизни могу паровозом работать…..

Но это еще не все,

Поздравляем! Получено достижение "Светоносный", вы первый кто убил некротического противника, эффективность заклинаний на основе магии света +10 %, Вы получаете способность Несущий свет +1, в пределах 15 метров от вас, все дружественные существа получают баф +5 % к сопротивлению магии смерти, + 20 % к скорости восстановления ХП, +10 % к скорости восстановления магической энергии. Некротические и демонические существа получают дебаф -5% к сопротивлению магии света, — 20 % к скорости восстановления ХП, — 10 % к скорости восстановления магической энергии. Способность не работает при

использовании приемов способности Скрытность

Поздравляем! Вы первый, кто добился такого прогресса в способности Несущий свет. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +5 %эффективности применения этой способности, + 3 к показателю мудрость

Способность Интуиция +1
Способность Владение ножами +1
Способность Владение ножами +1
Способность Владение ножами +1

Получено 70543,2 очков опыта, 5 % (3527)опыта передано питомцу
Уровень +1, не распределенных основных показателей 5
Уровень +1, не распределенных основных показателей 10
до следующего уровня 15 912,61 очков опыта

Посмотрел, кто меня грохнул. Оказалось, прилетело магией смерти, с уроном почти в 3к ХП, естественно, даже с моим, "Сильно!" выросшим здоровьем, меня снесло с первого выстрела.

Надо делать броню, и качать магию, нужно, что то защитное, что бы резы увеличить. Да и Кальэни прокачать нужно, что бы помогать могла.

Теперь надо глянуть, что мне досталось в качестве добычи,

Материал: Магическая кость
Распространенность: Редкий
Качество: Высокое
Свойство: Применяется для изготовления оружия и культовых предметов со свойствами магии смерти и для шаманизма.
Магическое свойство: Укрепляется при зарядке магией смерти
Магическое свойство: Не разрушается при нанесении рунических заклинаний (не более одного заклинания)

Материал: Магический череп
Распространенность: Редкий
Качество: Высокое
Свойство: Применяется для изготовления культовых предметов со свойствами магии смерти и для

шаманизма.

Магическое свойство: Укрепляется при зарядке магией смерти

Магическое свойство: Не разрушается при нанесении рунических заклинаний (не более одного заклинания)

Магическое свойство: Восстанавливает энергию

Магическое свойство: Может использоваться как накопитель душ

Тип предмета: Плащ

Минимальный уровень носящего: 220

Дополнительные условия: для использования необходима магия смерти уровня "умелец 5" и выше

Редкость: Редкий

Качество: Среднее

Материал: Саванная ткань

Название: Синийплащ лича

Прочность 12/22

Свойство: Магия смерти +5

Свойство: Количество магической энергии +75 МП

Свойство: Дух + 15

Магическое свойство: Защита от магии света 15 %

Тип предмета: Посох

Минимальный уровень носящего: 200

Дополнительные условия: для использования необходима магия смерти уровня "умелец 1" и выше

Редкость: Редкий

Качество: Хорошее

Материал: Неизвестен

Название: Темный посох смерти

Прочность 48/60

Магический заряд: 400 МП

Урон: 320–580

Ущерб: Магией смерти (Заклинание Растворение)

Затраты магической энергии на применение заклинания 150 МП

Восстановление магического заряда 3 МП / 1 мин.

Урон: 60-110

Ущерб: Дробящий

Свойство: Магия смерти +2

Свойство: Дух + 6

Магическое свойство: С вероятностью 10 % может поднять убитого в виде умертвия уровня убитого минус 30 %

Тип предмета: Кольцо

Минимальный уровень носящего: 190

Дополнительные условия: для использования необходима магия смерти уровня "умелец 1" и выше

Редкость: Редкий

Качество: Хорошее

Материал: Хьеман

Название: Кольцо молодого лича

Прочность 6/8

Магический заряд: 100 МП

Урон: 50-112 каждые 10 сек в течении 5 минут

Ущерб: Магией смерти (Заклинание темный яд)

Затраты магической энергии на применение заклинания 150 МП

Восстановление магического заряда 1,5 МП / 1 мин.

Свойство: Магия смерти +3

Свойство: Мудрость +6

Магическое свойство: С вероятностью 10 % восстанавливает жизненную энергию в размере 10 % от нанесенного врагу урона.

Да, это даже продавать страшно, хорошо есть ограничение по уровням…

Может получится как то доработать, или пустить в переработку…

Ладно, не все плюшками любоваться, "ал би бек" как говорил незабвенный терминатор.

Собравшись, и кликнув на "законное" место спящую рядом с костром Кальэни, довольную, что и ей уровень подняли, я выдвинулся в сторону гор.

По дороге, периодично получая плюшки в виде уровней картографа, выносливости, ловкости, бегуна, и носильщика, я добрался-таки до места назначения. А Бегун перешел в разряд подмастерьев, и я получил такое сообщение,

Поздравляем! Вы с уровня неофита в профессии Бегун поднялись на 1-й уровень подмастерья, скорость передвижения увеличена на 25 %и увеличивается каждый уровень подмастерья Бегуна на 2 %,выносливость во время бега расходуется на 30 % медленнее, +5 % к скорости бега, и увеличивается +1 % на каждый уровень умельца Бегуна.+ 1 к показателю ловкость, +1 к показателю выносливость. Каждые 10 000 километров преодоленных бегом дают 10000 очков опыта.

Так, что мне на данный момент известно в этой местности?

Медное месторождение размер средний, качество среднее.

Медное месторождение размер малый, качество хорошее.

Медное месторождение размер малый, качество низкое.

Оловянное месторождение размер небольшой, качество среднее.

Оловянное месторождение размер огромное, качество крайне низкое.

Оловянное месторождение размер малый, качество низкое.

Оловянное месторождение размер крайне малый, качество среднее.

Каменноугольное месторождение размер небольшой, качество низкое.

Каменноугольное месторождение размер малый, качество чистый.

Месторождение железа размер средний, качество хорошее.

Месторождение железа размер средний, качество плохое.

Месторождение золота размер средний, качество плохое.

Займемся разведкой минералов теперь более сознательно. Во первых, я смог распознать несколько минералов из тех, что собрал в прошлый раз, а во вторых, я теперь знаю, что мне на ближайшее время понадобится.

Не буду описывать, как шарился по камням полторы реальных недели, однако это принесло значительные дивиденды.

Нашел,

Медное месторождение размер большой, качество низкое.

Оловянное месторождение размер небольшой, качество чистое

Оловянное месторождение размер средний, качество крайне низкое.

Каменноугольное месторождение размер небольшой, качество низкое.

Каменноугольное месторождение размер среднее, качество хороший.

Месторождение железа размер средний, качество чистейшее. (Это я нашел самородное железо, редкость прямо скажем)

Месторождение свинца размер небольшой, качество хорошее.

Месторождение мрамора размер огромный качество хорошее.

Месторождение графита размер малый качество среднее.

Месторождение кварца размер средний, качество чистый.

Главное, что я понял во время ползанья по скалам и ущельям, это, что для нормальной работы, надо перебираться сюда. Радует, что попутно поднял уровень персонажа, совершая географические открытия.

Набрал сколько смог меди, олова и свинца, для прокачки кузнечного дела, и выдвинулся домой.

Двигался по разведанной в прошлый раз дороге, так, что обошлось без эксцессов. За то по пути прокачал телекинез на 4 уровня, так что могу теперь поднимать камешек грамм в 50.

По приходу, отдохнув в реале с друзьями на шашлыках, я составил для себя план действий.

1. Качаю Кальэни, уровня до 20-го.
2. Качаю магию, до уровня подмастерье 5 (что бы изучить свиток, очень уж нужен маунт)
3. Прокачиваю, кузнечное дело, из доступных материалов.
4. Зачистить территорию хутора от всякой живности.
5. Сходить вниз по реке, и разведать ее противоположную сторону.
6. А там по обстоятельствам…..

Для начала, прокачали Кальэни на приевшихся Ершах, на 2 уровня, заняло это почти 2 дня. Попросил Кальэни поактивнее качать магию огня, а не полосовать бедную рыбку когтями. Вместе с ней долго разбиралась, как это сделать, и наконец, ей удалось выдохнуть небольшой язычок пламени. Оказалось, что он съедал у нее весь запас маны сразу, и его приходилось долго восстанавливать. Однако ей понравилось.

После мы снова попробовали грохнуть Ершика, который постарше, вытащили его на берег, и мы вместе с Кальэни спокойно его пришибли.

Выскочило давно ожидаемое сообщение,

> Поздравляем! Вы с уровня неофита в профессии Рыбак поднялись на 1-йуровень подмастерья, Шанс увернуться от атаки водных противников +50 %, опыт за каждую новую для вас пойманную рыбу +10 %.

Потренировавшись на Ершиках 40-го уровня, мы взялись выводить живность с территории поселка. Сразу стало намного труднее. После нескольких сливов, было принято решение переключиться на магию, что бы потом продолжить, с бафами, магической защитой и магическими же атакующими заклинаниями. Тем более я заметил, что потерял первенство в водной стихии, и как следствие у меня упало количество магической энергии, не порядок.

Имея в возможность использовать очень приличное количество маны, можно было серьезно продвинуться в магии.

Для начала, я решил восстановить первенство в магии воды.

А что с ее помощью можно делать, пока не очень понятно. Например, можно изменив поверхностное натяжение ходить по воде. Попробовал, не получилось, однако мана вся ушла, значит, для реки я пока не созрел, надо на какой ни будь луже пробовать. Устраивать лужу пока не стал, поскольку вспомнил о заклинаниях описанных во всяких фентезийно — попаданческих книгах. Для начала попробуем сделать лед. Попытка с помощью энергии воды замедлить движение в ней молекул, не оправдалась. Нет, вода явно стала немного прохладнее, но и только. Попробуем немного добавить энергии земли, ведь она как раз дает ощущения упорядоченности. Хм, как всегда немного не рассчитал с количеством влитой маны, замерзло все на территории порядка 15 метров в диаметре. Правда мне в этот раз не досталось, а вот Кальэни, любопытно подглядывающей из-за куста, унесло метров на 20, и чувствительно приложило о скалу, что в свою очередь, снесло ей больше половины хитов…. Ох она ругалась.

Выскочило несколько любопытных сообщений,

Магия воды +1

Поздравляем вы первый, кто добился такого прогресса в магии воды. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +2 %эффективности заклинаний водной стихии,+ 10 %к скорости восстановления маны, + 5 %к объему магической энергии (маны)

+ 1 максимального количества маны

Магия земли +1

Магия порядка +1

Поздравляем вы первый, кто добился такого прогресса в магии Порядка. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +2 %эффективности заклинаний магии порядка,+ 10 %к скорости восстановления маны, + 5 %к объему магической энергии (маны)

+ 1 максимального количества маны

Профессия Маг +1

Профессия Маг +1

Поздравляем! Вы с уровня неофита в профессии Маг поднялись на 1-й уровень подмастерья, объем магической энергии +15 %и увеличивается каждый уровень подмастерья Мага на 1 %,скорость

восстановления магической энергии +30 %, и увеличивается каждый уровень подмастерья Мага на 2 %, +5 % к вероятности создать новое заклинание. Т еперь можно комбинировать до 4-х видов магического воздействия. +2 к показателю мудрость. Каждое новое заклинание приносит опыт в зависимости от сложности и новизны.

Поздравляем! Вы создали новое заклинание "Ледяное кольцо". Минимальный ущерб 48–66 ХП. Ущерб зависит от вложенной в заклинание энергии, минимальное количество маны необходимой для активации заклинания 15 МП. 15 % шанс заморозить противника. Заклинание массового действия, поражает всех находящихся вокруг вас, радиус действия зависит от вложенной в заклинание магической энергии. Осторожнее, если рядом союзники, использовать крайне не рекомендуется.

Поскольку, вы являетесь первооткрывателем уникального заклинания "Ледяное кольцо", вы получаете бонус +10 % к ущербу заклинанием.

Профессия Конструктор заклинаний +1
Комбинирование магических заклинаний +1
Комбинирование магических заклинаний +1
Профессия Боевой маг +1
+1 Дух
+1 Мудрость
+1 Мудрость

Хм, похоже комбинации стихий ведут к прокачке магии процессов, как я для себя назвал порядок и хаос.

Попробуем теперь сделать ледяную стрелу. Собираем энергию воды, добавляем немного земляной, а дальше, как структурировать то? А если ту самую магию порядка попробовать, ведь было особое чувство, когда круг пускал. Вот, теперь получается именно стрела, просто чувствую это, видимо прокачанная интуиция подсказывает. А как ее кидать то? Подходит только воздух, но здесь получается конфликт стихий, а может и нет, ведь воздух здесь выступает отдельным заклинанием. Короче, обернул стрелу энергией воздуха, напитал маной и кинул в стоящую метрах в 50-ти скалу. Скала покрылась инеем, и получила небольшую выщерблину.

Поздравляем! Вы создали новое заклинание

"Ледяная стрела". Минимальный ущерб 22–41 ХП. Ущерб зависит от вложенной в заклинание энергии, минимальное количество маны необходимой для активации заклинания 5МП. 10 % шанс заморозить противника. Минимальная дальность 56 метров, увеличивается в зависимости от вложенной в воздушную часть заклинания магической энергии.

Поскольку, вы являетесь первооткрывателем уникального заклинания "Ледяная стрела", вы получаете бонус +10 % к ущербу заклинанием.

Во-от, столько мучился….

Магия воды +1
Магия земли +1
Магия порядка +1
+ 1 максимального количества маны
Профессия Конструктор заклинаний +1
Комбинирование магических заклинаний +1
Профессия Боевой маг +1
+1 Дух
+1 Мудрость
Получено 232 очка опыта, 5 % (12)опыта передано питомцу

А если так? Похоже, можно заклинание в заклинании делать, а если попробовать три слоя?

Я отошел подальше, от цели своих экспериментов и заново сделал стрелу, но в этот раз в ее кончике предусмотрел небольшую полость. А вот дальше из задумки ничего не получилось. А если слоями? Сначала сделал небольшой комок магии хаоса, упаковал его в тонкую пленку из магии порядка, потом делал вокруг них свою стелу, так, что бы они поместились в ее кончик. А чем я рискую, ну взорвусь…

Обернув готовую стрелу в энергию воздуха, я напитал всю конструкцию энергией, и отправил в полет к многострадальной скале. Пока стрела летела, я упал, и прикрыл уши, так как сейчас должно было не кисло долбануть.

А-ах, что бы я еще раз, да без магического щита, и окопа, занимался магией……. Даешь технику безопасности.

Когда стрела долетела до скалы, сначала ничего не произошло, только круг диаметром примерно в метр, начал активно переливаться разными цветами. А вот потом грохнуло капитально. От скалы размером с трехэтажный дом, остались небольшие камни, размером не превышающие собачью будку.

Часть этих камешков прилетела по моей спине, хорошо, хоть в голову не попали.

За то система порадовала,

Поздравляем! Вы создали новое уникальное заклинание "Усовершенствованная кумулятивная взрывная ледяная стрела Хаоса". Минимальный ущерб 1800–2460 ХП. Ущерб зависит от вложенной в заклинание энергии, минимальное количество маны необходимой для активации заклинания 96 МП. Максимальная дальность при минимуме вложенных МП 56 метров, увеличивается в зависимости от вложенной в воздушную часть заклинания магической энергии. При применении прикройтесь щитом, или его магическим аналогом.

Поскольку, вы являетесь первооткрывателем уникального заклинания "Усовершенствованная кумулятивная взрывная ледяная стрела Хаоса", вы получаете бонус +10 % к максимальной дальности использования.

Магия воды +1
Магия земли +1
Магия воздуха +1
Магия порядка..... +2
Магия хаоса +1
Максимального количества маны..... +4
Профессия Конструктор заклинаний..... +5
Профессия Маг..... +3
Профессия Боевой маг..... +6

Комбинирование магических заклинаний..... +4

Поздравляем! Вы развили свою способность в Комбинировании магических заклинаний, с уровня начинающего поднялись на 1-йуровень умельца, вероятность конструирования заклинания увеличивается на 15 %и увеличивается каждый уровень умельца в Комбинировании магических заклинаний на 0.5 %. Количество доступных воздействий комбинируемых заклинаний +1. Доступен инструмент Мага "Конструктор заклинаний"

Дух..... +3
Мудрость..... +5
Удача..... +3

Получено 21 412 очков опыта, 5 % (1 077)опыта передано питомцу

Уровень +1, не распределенных очков основных показателей 15

до следующего уровня 44 680 очков опыта

Ммм, это чит….

— Требуется помощь ИскИна,

— Время ожидания 2 минуты,

Ок, а пока подлечусь, а то что, то худо мне. Жалко маны практически не осталось, под ноль извел, можно попробовать выкачать из кольца, сосредоточился и начал потихоньку тянуть ману из кольца. В какой то момент, я не рассчитал, и колечко рассыпалось в пыль. Однако мне удалось немного отлечиться, и когда ИскИн вышел на связь, я смог вполне внятно объяснить свои опасения, в плане читерского заклинания.

— Заклинание проверено, при огромном показателе ущерба, оно полностью соответствует игровой механике. Нарушений и ошибок не выявлено.

Администрация благодарит вас за сообщение и просит не раскрывать информацию об этом заклинании в течении ближайшего года, поскольку это приведет к неоправданным разрушениям и дисбалансу в игре.

Вы получили задание от администрации
Название: Сохранение тайны
Редкость: Эксклюзивное
Сложность: Наивысшая
Задачи: сохранить в тайне высокоуровневое заклинание "Усовершенствованная кумулятивная взрывная ледяная стрела Хаоса" в течение года.
Вознаграждение: неизвестно
Принять?
Да/Нет

Конечно ДА, от такого не отказываются…..

Заклинание, безусловно крутое, однако теперь надо разрабатывать щиты.

Пока, ждал восстановления маны, искупался, и лежал, загорал. Под бок ко мне закатилась Кальэни, такое благодушие накатило, что лень стало идти рисковать здоровьем.

Но, труба зовет, буду изобретать велосипед, в смысле щиты.

Что я читал о щитах?

1. Есть щиты вида кокон, это стационарный вариант, закрывает со всех сторон — энергии должен жрать просто ужас.

2. Есть щиты полусфера, закрывает все вокруг до земли, бывают многослойными.

3. Есть щиты ростовые, закрывают только направление возможного удара — очень экономично

4. Есть щиты секционные или сотовые, состоят из множества секций в виде сот, собираются из нескольких видов магии.

5. Есть щиты мерцающие, активируются при нанесении ущерба, самые экономичные, и актуальные

Больше ничего в голову не приходит.

Попробую начать с последнего, если не получится, то буду пробовать остальные.

Сначала надо придумать, как будет работать опознание опасности, по идее надо создать невидимый купол, который будет засекать негативные воздействия, определять их силу, и давать команду на отражение, а еще один блок, будет хранить запасы маны, и мгновенно запитывать нужный щит, на защиту или отражение, а может и на ответную атаку.

Для начала надо сделать накопитель, это самое сложное из того что нужно.

Самый крепкий кристалл из известных пока что алмаз, в множестве книг сказано что это еще и самый лучший накопитель маны, в них всегда герои запихивают самые страшенные заклинания. Что я знаю об алмазах? Ничего! Выход, пойду пороюсь в инете.

Классическая огранка бриллианта составляет 57 граней, я долго запоминал схему огранки и молекулярную структуру алмаза.

Когда вернулся в игру, я не откладывая в долги ящик, принялся за дело.

Сначала в уме, пока не стерлось из памяти, я представил ограненный алмаз, и вложил этот рисунок в конструктор заклинаний. Потом максимально приблизил к себе рисунок и стал постепенно, шаг за шагом создавать внутри магического кристалла решетку самого маленького размера из того, что мог себе представить. Решетку делал из магии порядка, а из чего еще, тут больше ничего не подходит. Следом, сохранил, и вытащил готовую заготовку из конструктора, после чего, попытался напитать ее маной. Не получилось, похоже нужен носитель, интересно, а если попробовать вот так….

Недолго думая, я переместил рисунок на свою грудь, напитал это место лечебной магией и влил остатки сырой маны в кристалл, после чего, я попытался срастить свое тело с бриллиантом. Вспыхнул нестерпимый свет, и меня накрыла безумная боль.

Очнулся в больничной палате, оказывается у меня была кратковременная остановка сердца, и очень серьезное превышение болевого порога. Капсула же, автоматически вызвала скорую помощь и провела минимальные реанимационные действия, так, что я не успел окочуриться.

Интересно, а где обещанные 10 % боли, или это они и

были??? Если так, боюсь представить, что было бы без фильтра болевых ощущений.

Через пару часов, пришел доктор, осмотрел меня, выписал несколько укрепляющих препаратов, и сказал.

— Вы батенька заканчивайте с этими игрушками, вон уж голова наполовину седая, а все туда же. — Заметил он мне.

Странно вчера был русым…

— Доктор, я вроде чувствую себя здоровым, что это было?

— Не знаю, но моя информация полностью совпадает с вашей, разве что, на мой взгляд, вы излишне отощали.

— Так значит, я действительно здоров?

— Ну, я бы понаблюдал вас пару дней, но если вы спешите, я бы попросил вас зайти через недельку, тогда придут расширенные анализы, и можно будет сказать точно.

— Хорошо доктор, я обязательно приду.

— Ну и чудненько, — сказал он, и направился к двери, однако, не доходя до нее повернулся и заметил, — очень интересная у вас татуировка, никогда такой не видел.

Так совсем интересно, что за татуировка то?

Когда врач ушел, я распахнул больничный халат и оглядел себя, на груди, прямо посередине находилась старая татуировка алмаза размером с кулак.

По приезду домой, меня ждало письмо от администрации игры, с соболезнованиями по случаю моего попадания в больницу и решением о выдачи мне компенсации ущерба в размере 200000 рублей, а так же о том, что администрация взяла на себя смелость и установила мне новую капсулу, в замен старой.

Зайдя в игру, я успокоил Кальэни, и начал читать логи. Чего тут только не понаписали,

> Поздравляем! Вы создали новое уникальное высшее заклинание "Хранилище во плоти". Заклинание позволяет разместить дополнительное хранилище маны, размером до 10000 МП в своем теле. Минимальное количество маны необходимой для активации заклинания 120 МП. Минимальное количество маны для завершения заклинания 1200 МП. При недостаточном количестве маны используются очки жизненной силы (ХП). К хранилищу можно привязать подпитку других заклинаний, таких как бафы, активные и пассивные щиты, и другие заклинания требующие постоянной подпитки. Хранилище соединяется объемом с начальным хранилищем мага и добавляет восстановление 1 единицы МП в секунду. Будьте крайне осторожны, при

применении заклинания, может быть нанесен урон вашему реальному телу.

Поскольку, вы являетесь первооткрывателем уникального высшего заклинания "Хранилище во плоти", вы получаете бонус +25 % к скорости восстановления магической энергии.

Привожу в сокращенном виде

Лечебная магия…… +16

Поздравляем вы первый, кто добился такого прогресса в Лечебной магии. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +2 % эффективности заклинаний Лечебной магии,+ 10 %к скорости восстановления маны, + 5 %к объему магической энергии (маны)

Поздравляем! Вы развили свою способность в Лечебной магии, с уровня начинающего поднялись на 1-йуровень умельца, Эффективность заклинаний на основе Лечебной магииувеличивается на 15 %и увеличивается каждый уровень умельца в Лечебной магии заклинаний на 1 %. Скорость естественного восстановления ХП увеличен на 20 % и увеличивается каждый уровень умельца в Лечебной магиина 1 %. Вы получаете опыт, при каждом излечении больного с помощью магии, в зависимости от сложности лечения.

Магия жизни +1

Поздравляем вы первый, кто добился такого прогресса в магии жизни. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +2 %эффективности заклинаний магии жизни,+ 10 %к скорости восстановления маны, + 5 % к объему магической энергии (маны)

Магия порядка…… +7

Магия природы +1

Магия разума +1

Поздравляем вы первый, кто добился такого прогресса в магии разума. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +2 %эффективности заклинаний магии разума,+ 10 %к скорости восстановления маны, + 5 %к объему магической энергии (маны)

Искусство +1

Комбинирование магических заклинаний….. +6

Профессия Конструктор заклинаний….. +7

Поздравляем! Вы с уровня неофита в профессии Конструктор заклинаний поднялись на 1-й уровень подмастерья, объем магической энергии +15 % и увеличивается каждый уровень подмастерья Конструктора заклинаний на 1 %, скорость восстановления магической энергии +15 %, и увеличивается каждый уровень подмастерья Конструктора заклинаний на 1 %, +10 % к вероятности создать новое заклинание более высокого уровня. Количество комбинируемых видов магического воздействия +2. В "Конструкторе заклинаний" кратность приближения схемы увеличивается в 2 раза. +2 к показателю мудрость. Каждое новое заклинание приносит дополнительный опыт в зависимости от сложности и новизны.

Профессия Маг…… +31

Профессия Лекарь…… +4

Максимального количества маны…… +33

Дух…… +14

Мудрость…… +24

Интеллект…… +33

Удача…… +47

Получено 514 611 очков опыта, 5 % (24 660)опыта передано питомцу

Уровень +1, не распределенных очков основных показателей 20

Уровень +1, не распределенных очков основных показателей 25

Уровень +1, не распределенных очков основных показателей 30

Уровень +1, не распределенных очков основных показателей 35

до следующего уровня 152 618 очков опыта

Вы достигли 15-го уровня

Выберите новую способность

Сильный маг (добавляет 1-ку магической энергии за каждый уровень персонажа)(Способность не развивается)

Силач (увеличивает переносимый персонажем груз на 150 %)(Способность не развивается)

Лесник (вы чувствуете деревья, скорость рубки деревьев увеличивается на 20 %, магия природы +1 если

она есть.)

Да…..

Это глобальное преимущество, но если сидеть на месте, мне от него не жарко и не холодно. У меня есть фора в полгода — год, перед другими игроками, моя задача ее нарастить по максимуму. Только теперь никому свои статы показывать категорически нельзя. А из способностей, конечно, возьму "силач".

Ок, все, что нужно, я увидел, теперь на отдых, обратно в реал.

Теперь, будем разбираться, что же такого случилось, что я в реале поседел, и получил татуировку, наносимую в игре?

Для начала я внимательно осмотрел доставшееся мне украшение, один в один как в игре. Сосредоточился, и попробовал, как в игре почувствовать энергию. Надо же есть! Только очень мало, и ощущается как то по-другому.

Я взял на кухне, давно валявшуюся там свечку, которую берег не случай отключения света, правда использовать пришлось всего один раз. Свечку установил на глиняный подсвечник, оставшийся мне от бабушки. После чего, сосредоточившись, попытался, как в игре зажечь свечу. С кончика свечки сорвался небольшой дымок, а я почувствовал, как вся энергия, которую я на данный момент ощущал, утекла из меня. И тут мне опять сильно поплохело. Начало тошнить, и бить крупной дрожью. Немного отлежался, и понял, что теперь в игре буду заниматься магией постоянно, что бы безболезненно, потихоньку прокачивать навыки в реале. Да и в реале, если моя татуировка выполняет ту же функцию, что и в игре, надо будет потихоньку эту энергию в ней накапливать.

Когда более-менее пришел в себя, я попытался исследовать внутренним взором свою татуировку, и как в черный колодец, еле-еле удержался и не рухнул, но испугался капитально. Ладно, может, когда прокачаюсь смогу рассмотреть подробнее.

Теперь в интернет, за информацией, а то я настолько увлекся игрой, что очень многое пропустил.

Главное событие, это скорое подключение сразу нескольких государств к игре. Многие правительства и корпорации оценили возможности и перспективы подобного проекта, и некоторые даже пытаются сделать, что то свое, но большинство договариваются с нами о поставках капсул, и организации локаций для них.

Многие игроки, завопили, что типа самим мало (это вольная трактовка более масштабных высказываний), однако администрация игры, заверила, что они изначально предполагали подобное развитие ситуации, и создали мир площадью в 10 раз больше земли, с гигантским числом локаций и доступных возможностей. Только островов почти 6 миллионов, а материков

разнообразного калибра 50 и самый большой из них в 4 раза превосходит по размеру Евразию. Так, что места хватит всем. А вероятность того, что я в скором времени вернусь к людям, стремится к нулю.

Подключение Америки, Германии, Кореи, Индии и Китая, произойдет через 2 дня. Англия, Франция, Филиппины, Швейцария, Япония и Канада подключаться в течении следующего месяца, а там и остальные подтянуться.

Насколько я понял, основное условие в игре, что единой игровой валютой является рубль, а так же Россия претендует на 25 % от аукционных и торговых сборов в игре. Поскольку в серьез игру восприняли только Корейцы, то кроме них никто и не возражал по поводу таких грабительских расценок. В каждую из стран уже направлено от 50000 до 250000 капсул виртуальной реальности, и подписаны многолетние контракты по их поставкам и техобслуживанию.

Еще одним интересным моментом стало, что маги организовали собственную гильдию, и внимательно следят за появлением новых магов в игре.

Полазил по форумам, и почерпнул способы создания пары интересных заклинаний, пусть простеньких, но мне для бытовых целей сойдет.

Самый большой уровень после меня в игре теперь 12-й, его носят пока только 4 игрока, все из тех же "мажоров", которые уже создали свой небольшой клан. При этом в это клан так же вошли и Микула, и маг Гризли, который прокачался уже во 2-й уровень умельца в лечебной магии и 8-й уровень лекаря, а так же выкачал алхимию и травничество в 5-е уровни. Он, кстати этот самый Гризли, сильно возмущался по поводу того, что сегодня его кто-то обошел по лекарскому направлению, а глава гильдии приглашал этого хорошего человека в свой клан, обещая ему несметные богатства, вплоть до толпы наложниц.

Да, а прошло целых 3 месяца в реале, то есть полгода в игре, а всего 12-й уровень у самых активных игроков, не считая меня конечно.

В общем, провел я восстановительные мероприятия, сходил в парк, покатался на роликах, жаль, что сейчас уже осень, не особо и покатаешься. Кстати, а в игре, тоже осень, я раньше не обращал внимания, а сейчас вспомнил, там листики красные и желтые начали активно появляться, по идее в районе гор зима должна быть холодная, надо по приличней домик себе организовать, и о топливе позаботиться на всякий случай.

Вернувшись домой, первым делом попробовал слить накопившуюся энергию в свою татуировку, постаравшись немного

оставить, что бы не выпасть в осадок. Потом, потянул ее оттуда, и испытал ощущения, близкие к слабому удару током, ведь часть энергии уже восстановилась, и я добавил лишку. Интересно, а так прокачивать количество доступной энергии можно? Пополнив хранилище опять, я лег в капсулу, и вошел в игру.

Поприветствовав Кальэни, я пошел доделывать свой арсенал заклинаний.

Первым делом, доделаем задумку со щитом. Логично предположив на основании уже исследованных заклинаний, что противоположные магии конфликтуют между собой, и это может мне больше повредить, нежели помочь, решил ваять щит, из 2-х первостихий против одной. Например, против магии огня, смесь энергий земли и воды. Долго пробовал разные варианты, пока не понял, что в комплексы с магией воды и земли, надо добавлять капельку магии порядка, а в противоположные хаос. Например, щит против магии воды оказался наиболее эффективным в комплексе земля + воздух + хаос. А вот против магии смерти попробовал было компоновать жизнь и свет, оказалось не эффективно. Пробовал и другие связки, как ни странно, в итоге оказалась самой лучшей связка из энергий света + жизни + смерти. То есть попрактиковался знатно, попутно поднимая статы и уровни профессий, однако то, что у меня получилось, смело можно назвать шедевром. Во первых, щит давал резы на все известные мне магические силы. Во вторых, я попрактиковался на нем в магии крови, и получилось придать ему функции переработки энергии. В третьих, удалось встроить функцию отражения, то есть нанесенный ущерб мог отразиться обратно с вероятностью 20 %. И главное, его можно было модернизировать. Итогом двухнедельной работы над заклинанием стало сообщение,

> Поздравляем! Вы создали новое уникальное высшее заклинание "Высший полуактивный гипермагический щит". Заклинание способно остановить полностью до 1210 ХП любого магического ущерба, за исключением магии Вуду, и магии Пространства. При получении ущерба больше 1210 ХП останавливается лишь часть, которая исчисляется по формуле……, так например, при нанесении вам ущерба в 2000 ХП, будет остановлен ущерб в 1780 ХП, а при нанесении вам ущерба 10000 ХП, будет остановлен ущерб в 3240 ХП. Затраты на пассивный режим заклинания 1,68 МП/сек. Затраты на активный режим зависят от силы нанесенного удара, вида враждебной энергии, наличия достаточного количества энергии и уровня знаний и умений

персонажа в использовании противоборствующих энергий. Так же есть шанс 20 % отразить любой наносимый ущерб, из них 5 % вероятности, что он будет нанесен в обратную сторону. Восстанавливает магическую энергию в размере 5 % нанесенного ущерба с вероятностью 50 %.

Магия огня…… + 3

Поздравляем! Вы развили свою способность в магии огня, с уровня начинающего поднялись на 1-йуровень умельца. Эффективность заклинаний на основе огненной стихииувеличивается на 15 %и увеличивается каждый уровень умельца в огненной стихии на 1 %. Скорость естественного восстановления магической энергии увеличен на 10 % и увеличивается каждый уровень умельца в магии огняна 1 %. Вы получаете дополнительный опыт, при каждом критическом попадании, нанесенном с участием магии огня.

Магия воды…… + 6

Поздравляем! Вы развили свою способность в магии воды, с уровня начинающего поднялись на 1-йуровень умельца. Эффективность заклинаний на основе водной стихииувеличивается на 15 %и увеличивается каждый уровень умельца в водной магиина 1 %. Скорость естественного восстановления магической энергии увеличен на 10 % и увеличивается каждый уровень умельца в водной магии 1 %. Вы получаете дополнительный опыт, при каждом критическом попадании, нанесенном с участием магии воды.

Магия воздуха…… + 7

Поздравляем! Вы развили свою способность в магии воздуха, с уровня начинающего поднялись на 1-йуровень умельца. Эффективность заклинаний на основе воздушной стихииувеличивается на 15 %и увеличивается каждый уровень умельца в воздушной магиина 1 %. Скорость естественного восстановления магической энергии увеличен на 10 % и увеличивается каждый уровень умельца в воздушной магии 1 %. Вы получаете дополнительный опыт, при каждом критическом попадании, нанесенном с участием магии воздуха.

Магия земли…… + 5

Поздравляем вы первый, кто добился такого

прогресса в магии земли. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +2 %эффективности заклинаний магии земли,+ 10 %к скорости восстановления маны, + 5 %к объему магической энергии (маны)

Магия духа…… +4

Поздравляем! Вы развили свою способность в магии духа, с уровня начинающего поднялись на 1-йуровень умельца. Эффективность заклинаний на основе магии духаувеличивается на 15 %и увеличивается каждый уровень умельца в магии духана 1 %. Скорость естественного восстановления магической энергии увеличен на 10 % и увеличивается каждый уровень умельца в магии духа 1 %. Вы получаете дополнительный опыт, при каждом действии, с участием магии духа.

Магия жизни…… +2

Магия смерти…… +3

Поздравляем вы первый, кто добился такого прогресса в магии смерти. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +2 %эффективности заклинаний магии смерти,+ 10 %к скорости восстановления маны, + 5 %к объему магической энергии (маны)

Магия света……+3

Магия тьмы……+4

Поздравляем вы первый, кто добился такого прогресса в магии тьмы. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +2 %эффективности заклинаний магии тьмы,+ 10 %к скорости восстановления маны, + 5 %к объему магической энергии (маны)

Магия порядка…… +4

Магия хаоса…… +3

Магия природы…… +2

Поздравляем вы первый, кто добился такого прогресса в магии природы. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +2 %эффективности заклинаний магии природы,+ 10 %к скорости восстановления маны, + 5 %к объему магической энергии (маны)

Магия разума…… +4

Магия крови…… +3

Поздравляем вы первый, кто добился такого прогресса в магии крови. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +4 %эффективности заклинаний магии крови,+ 10 %к вероятности забрать себе у противника часть жизненной энергии при ударе оружием, + 5 %к вероятности придать с помощью магии крови создаваемому оружию магическое свойство "Вампиризм"

Комбинирование магических заклинаний….. +14

Профессия Конструктор заклинаний….. +11

Профессия Маг…… +23

Профессия Лекарь…… +1

Профессия Боевой маг…… +1

Поздравляем! Вы с уровня неофита в профессии Боевой маг поднялись на 1-йуровень подмастерья, ущерб наносимый с помощью магии увеличивается на 5%и растет каждый уровень подмастерья Боевого мага на 1 %,скорость восстановления магической энергии +10 %, и увеличивается каждый уровень подмастерья Боевого мага на 1 %,+10 % к вероятности распознания в бою заклинания высокого уровня. Показатель дух +2

Максимального количества маны…… +20

Дух…… +8

Мудрость…… +16

Интеллект…… +21

Удача…… +41

Получено 618 817 очков опыта, 5 % (30 941)опыта передано питомцу

Уровень +1, не распределенных очков основных показателей 40

Уровень +1, не распределенных очков основных показателей 45

до следующего уровня 281 618 очков опыта

Вы достигли 20-го уровня

Выберите новую способность

Лесник (вы чувствуете деревья, скорость рубки деревьев увеличивается на 20 %, магия природы +1 если она есть.)

Чувство камня (вы чувствуете каким хочет стать драгоценный камень, +15 % емкости магической

энергии)

Чувство локтя (всем существам находящимся с вами в группе увеличен урон на 5 %)

Взял "чувство камня", так интереснее
в итоге мои статы стали выглядеть так.

Основное инфо о персонаже:
Имя: Корст
Раса: Человек
Основная профессия: Маг
Место проживания: х. Чернигово
Место работы: Староста хутора
Место обучения: Не выбрано
Статистика персонажа:
Уровень 20
Жизнь 1400 ХП
Мана 10287 МП
Защита 100 ДП
Атака 168 АП
Средний ущерб(в сек.) 175.62 ДПС
Известность 630
Основные способности:
Сила 84
Ловкость 85
Интеллект 60
Выносливость 97
Удача 153
Дух 76
Мудрость 78

Дополнительные способности:
Интуиция(1) 25 умелец
Внимательность 4
Распознание вещей(1) 6
Распознание заклинаний (1) 1
Прыжок из воды(1) 1
Скрытность(1) 1 умелец
Владение ножами(1) 10 умелец
Владение мечами 1
Владение щитами 1
Владение булавами 1
Владение копьем 3
Владение луками 1
Владение арбалетами 1

Владение рубящим оружием 1
Владение парным оружием 2
Метательное оружие 1
Магия огня(1) 1 умелец
Магия воды(1) 2 умелец
Магия земли(1) 9
Магия воздуха(1)
Магия духа(1) 3 умелец
Лечебная магия(1) 12 умелец
Магия вуду 1
Шаманизм 1
Магия природы(1) 4
Йога 1
Рунная магия(1) 5
Магия света(1) 6
Магия Хаоса(1) 6
Магия Порядка(1) 9
Магия Жизни(1) 2
Магия Разума(1) 6
Магия Крови(1) 4
Магия Тьмы(1) 6
Магия Смерти(1) 4
Телекинез 5
Крик 1
Устройство лагеря 3
Искусство 2
Приручение животных 1
Сопротивление электричеству 1,22 %
Сопротивление воде 2,31 %
Сопротивление воздуху 0,01 %
Сопротивление огню 0,01 %
Сопротивление земле 0,01 %
Сопротивление духу 0,01 %
Сопротивление вуду 0,01 %
Сопротивление свету 0,01 %
Сопротивление тьме 0,01 %
Сопротивление хаосу 0,01 %
Сопротивление порядку 0,01 %
Сопротивление жизни 0,01 %
Сопротивление смерти 0,01 %
Сопротивление разуму 0,01 %
Сопротивление природе 0,01 %
Сопротивление магии крови 0,01 %
Сопротивление магии пространства 0,01 %

Комбинирование заклинаний(1) 21 умелец
Управление электричеством (1) 2
Твердокаменный(1) 1
Подкрадывание(1) 2
Удар со спины(1) 8
Несущий свет(1) 1
Силач Не растет
Чувство камня 1
Профессии:
Строитель 1
Каменщик 2
Гончар 2
Стеклодув 1
Копатель 1
Носильщик 8
Бегун 2 подм.
Рыбак(1) 2 подм.
Мясник 2
Охотник 3
Металлург 3
Кузнец 5
Шахтер 1
Горняк 1
Геолог(1) 7
Картограф(1) 28 подм.
Столяр 1
Плотник 2
Лесоруб 3
Механик 1
Оружейник 1
Бронник 1
Пиротехник 1
Лекарь 7
Маг(1) 58 подм.
Друид(1) 1
Шаман 1
Травник 1
Алхимик 1
Рунный маг(1) 2
Артефактор(1) 3
Экзорцист 1
Шорник 1
Кожевенник 1
Сапожник 1

Ткач 1
Прядильщик 1
Фермер 1
Агроном 1
Животновод 1
Ветеринар 1
Снятие шкур 2
Начертание 1
Ювелир 1
Археолог 1
Скульптор 1
Художник 1
Воин 6
Стрелок 1
Вор 1
Монах 1
Странник 1
Кулинар 6
Конст. заклинаний(1) 17 подм.
Боевой Маг(1) 1 подм.
Углежог 3
Убийца титанов(1) 1

Похоже, я немного тормознул, надо было раньше распределить очки статов, закрутился. Но лучше поздно, чем никогда.

Теперь, когда у меня очки статистики всем на зависть, можно все влить в интеллект, что бы максимально повысить получаемый опыт. Решено 45 очков в интеллект. Ох, потерял 4.5 % опыта, целых 28000, обидно……..

Теперь, осталось защититься от физических атак, и можно в подземелье к смертяшкам. Только для них надо подготовить какое-то боевое заклинание на основе света, а лучше 2 прицельное и массовое.

В итоге, я переделал свою крутую стрелу, и вместо хаоса, запихнул туда свет.

Получившееся заклинание меня откровенно порадовало, хотя и не принесло особых дивидендов,

> Поздравляем! Вы создали новое заклинание "Усовершенствованная кумулятивная взрывная ледяная стрела Света". Минимальный ущерб 50–74 ХП. Ущерб зависит от вложенной в заклинание энергии, минимальное количество маны необходимой для активации заклинания 68 МП. Минимальная дальность

56 метров, увеличивается в зависимости от вложенной в воздушную часть заклинания магической энергии. При применении прикройтесь щитом, или его магическим аналогом. Ущерб наносимый "Усовершенствованной кумулятивной взрывной ледяной стрелой Света" некротическим существам увеличивается в 67,6 разаи демоническим существам увеличивается в 38,2 раза. Есть 15 % шанс нанести живым существам дебаф "ослепление", будьте осторожны.

Поскольку, вы являетесь первооткрывателем заклинания "Усовершенствованная кумулятивная взрывная ледяная стрела Света", вы получаете бонус +10 % к максимальной эффективности против некротических и демонических существ.

Комбинирование магических заклинаний +1

Интеллект +1

Удача +1

Получено 563 очков опыта, 5 % (28)опыта передано питомцу

до следующего уровня 281 083 очков опыта

Мне это нравится.

Пусть стрела уже не уникальная, но за изменение начинок дают опыта больше чем за убийство тех же Ершиков. Будем делать все, которые получатся.

В общем, сделал стрелы с воздухом, огнем, электричеством, смертью и духом, за все получил больше 2000 опыта. Каждая новая стрела, давала опыты чуть меньше чем предыдущая.

С гранатой мучился два дня, в итоге удалось сделать, что то подобное, на основе двух кусков кварца, из моей геологической коллекции. Получились гранаты с уроном в 420 и 634 ХП, потому как камни были маленькие и немного разных размеров. Надо будет потом побольше набрать камешков, могут получиться очень даже серьезные изделия.

В общем, через 2 месяца работы с магией, я считаю, что готов встретить достаточно серьезных противников. Но нужны доспехи, а то от магии я защититься смогу, а вот от тех же простых скелетов вряд ли, тем более что жизни у них должно быть не в пример больше чем у личей.

Однако, на данный момент, уже стало заметно холодать, а там, в подножиях, уже мог начать выпадать снег, и построить там производство как хотел, я уже не успеваю. Благо в перерывах работы с магией, я сделал себе изрядный запас дров., в том числе и из расчета пережигания в уголь. Даже пришлось построить

специальный дровяной сарай, а то постройка под именем "поленница", не вмещала в себя достаточно дров. Так я пока и не взялся за строительство площади.

Если, я не могу пока переехать в подножия, то надо привезти оттуда как можно больше руд и нужных минералов. Ведь теперь я могу, изучив свиток с "Параличом" захватить несколько животных, и организовать поход в зону "Зи".

Во время своих предыдущих путешествий, я подобрал несколько мест с подходящими животными, но для работы с ними нужны веревки. Делал из дранки, плел, как мог, в итоге получилось четыре веревки толщиной по два пальца, и длинной от метра до полутора.

Первым делом выдвинулся за Мустангарами, не знаю, почему они так называются, но на вид очень похожи на обычных лошадей. Приехав, я выбрал одно из самых красивых, на мой взгляд, животных и дождавшись пока оно отделится от стада, накинул на него Паралич, спокойно связал. И волоком потащил домой, благо силы было достаточно, но уставал все равно очень быстро, за то качались соответствующие характеристики. В итоге, понадобилось почти два дня, что бы дотащить его до подготовленного загона.

Накинув еще раз паралич, на коняшку, я его развязал, и снял путы. Мустангар через пару минут вскочил, и принялся грызть борт загона, пришлось несколько раз отгонять его молниями. Он каждый раз а меня агрился, и отпрыгивал от ограждений, когда у него жизнь уходила в красную зону, после чего, я его отлечивал магией. В итоге, он остановился на середине загона, и никак не реагировал на окружающее, в течение двух дней. За это время, я соорудил теплые стойла, на трех животных, с небольшим запасом.

После принудительной голодовки, я зашел к нему в загон, с сеном в руке. Попытка покормить, закончилась прокушенной рукой, причем зубки у лошадки оказались остренькими. Когда он попытался в очередной раз меня атаковать, я не выдержал, и снова накинул на него заклинание "паралич". После чего, прокушенной рукой, кровью нарисовал у него на лбу руну привязки, далее добавил немного магии разума и вуаля. Выскочило сообщение,

Вы приручили ездовое животное Мустангар 126-го уровня, установлены настройки по умолчанию.

Интуиция +1

Приручение животных…… +6

Магия крови…… +2

Интеллект +1

Хм, мне кажется, их по другому приручают, но сойдет и так.

Седло, я изготовил при помощи топора, и какой-то матери, обтянув кожей убиенного бычка. Подпруга долго не давалась, за то когда все получилось, я испытал непередаваемое восхищение собой любимым. Информацию, о том какая должна быть амуниция на лошадь, была в интернете в избыточных количествах, а вот как этого добиться нигде не сказали, так, что пришлось придумывать самому. В итоге получилась упряжь дающая штраф на скорость передвижения -5%, но и то дело. Может, как ни будь, повторю опыт, ведь после прокачки соответствующих скилов получиться должно лучше.

В первый раз залез на Мустангара с уверенностью, что он меня сбросит, но конь, со стоическим выражением на морде терпел мои ерзанья до последнего. Кстати, оказалось, что он может атаковать моих противников по приказу, и так же растет в уровнях, правда до следующего ему, как мне до луны пешком, по этому, я отключил передачу опыта со своей стороны, и выставил 80 % от него. Так, что теперь мы втроем, включая поднявшуюся до 15-го уровня Кальэни, представляем собой уже очень грозную силу.

Теперь надо поймать Буйарка, животное похожее на смесь буйвола и трицератопса. Я подумал, если уж брать, то лучшее, по этому, в качестве грузовика я возьму его.

К месту схватки с монстром размером со среднюю фуру, мы приблизились еще в темноте. Присмотренный мной гигант, периодично проходил под скалой размером с пятиэтажный дом. Надо было поймать его на этом проходе, и запрыгнув на спину, добраться до морды, и там нанести кровью успешно примененную руну.

Первая часть прошла успешно, я накинул на монстра заклинание паралича, вложив в него порядка трети запаса магической энергии. Спрыгнул, и не спеша, перебираясь, пошел по его спине, однако когда я уже перебирался через головной гребень, "паралич" сошел, его хватило всего на 26 секунд. Монстр взревел, и я испытал на себе все прелести корриды.

Хватаясь за его рога, я пытался достать нож, что бы порезать себе палец, и не мог дотянуться, не оказавшись при этом на земле, а это верная смерть. В итоге, извернувшись, порезал палец, об одну из чешуек на его морде. И тут он стал лупить меня о скалу, выносливость и жизнь стремительно таяли, и находились уже в красной зоне, когда наконец удалось, разбрызгивая кровь по всей морде монстра, нарисовать заветную руну. После чего, я

начал активно закачивать в нее магию разума. Вкачав более 6 000 маны, уже было подумал, что мне ее не хватит, когда выскочило заветное сообщение,

Вы приручили ездовое животное Буйарк 312-го уровня, установлены настройки по умолчанию.

Профессия Маг +1
Интуиция…… +3

Приручение животных…… +15
Поздравляем! Вы развили свою способность во владении Приручением животных, с уровня начинающего поднялись на 1-йуровень умельца, теперь вы можете приручать диких животных на 10 уровней выше, чем ваш персонаж. При приручении с помощью магии разума, затраты маны становятся ниже на 10 %. Каждое вновь прирученное существо приносит опыт в зависимости от уровня животного, и сложности его приручения. Теперь вы можете продавать прирученных животных другим игрокам.

Магия крови…… +8
Поздравляем! Вы развили свою способность в магии крови, с уровня начинающего поднялись на 1-йуровень умельца. Эффективность заклинаний на основе магии крови увеличивается на 15 %и увеличивается каждый уровень умельца в магии духана 1 %. Скорость естественного восстановления жизненной энергии персонажа энергии увеличен на 10 % и увеличивается каждый уровень умельца в магии крови 1 %. Вы получаете дополнительный опыт, при каждом сработавшем заклинании с участием магии крови. Вы получаете сопротивление магии крови 2 %, вы получаете иммунитет магии вуду 1 %.

Магия разума…… +7
Поздравляем! Вы развили свою способность в магии разума, с уровня начинающего поднялись на 1-йуровень умельца. Эффективность заклинаний на основе магии разумаувеличивается на 15 %и увеличивается каждый уровень умельца в магии разумана 1 %. Скорость естественного восстановления магической энергии увеличен на 10 % и увеличивается каждый уровень умельца в магии разума 1 %. Вы получаете

дополнительный опыт, при каждом критическом попадании, захвате разума другого существа, управлении разумом другого существа или излечении, с участием магии разума.

Рунная магия +1
Интеллект +1
Ловкость…… +7
Сила…… +2

и монстр остановился. Маны оставалось 13 МП.

Почитав инфо о Буйарке, я понял, что являюсь полным психом, но психом удачливым. Оказалось, что у него, в магических способностях, почти полный иммунитет к магии духа 90 % и сильный к магии разума 50 %. Так, что будь хоть на каплю меньше маны, то меня бы втоптали в грязь по самые… волосы.

А ведь после каждой смерти отдыхаешь довольно долго. До десятого уровня воскрешение мгновенно, а вот выше, на 11-м 20 минут, а на 20-м, до возрождения уже 4 часа, а я и так сильно задержался, и мне пора в путь, а то я не успею за рудой.

Особую радость и вызвала информация, что Буйарк может перевозить до 5 тонн груза, а точнее 5346 кг, а так же что его жизнь составляет немного не мало, а 211000 ХП. А вот прибавка интеллекта всего +1 улыбнула, система очень тактично оценила мое приключение.

Однако, это хорошо, что я заранее озаботился заготовкой сена, 4 дня ходил, и даже придумал несколько специальных заклинаний. Сначала струной воды, срезал траву, а потом смесью воздуха и огня, не давая траве загораться, высушивал ее и закатывал получившееся сено в рулоны, вроде тех, которые в реале трактора после уборки зерновых закатывают, с помощью воздуха и земли. Рулоны у меня получались размером со стог кубов на 40, и таких я всего заготовил 56 штук. Уж очень меня тогда процесс захватил. А приволакивал в лагерь с помощью воздуха, очень хорошая у этих круглых стогов парусность оказалась. И то думаю, что для такой туши может оказаться маловато, если так, то придется зарезать, правда, я пока слабо представляю как, ну или отпустить.

Когда разживусь инструментами, сооружу своему "бычку" огромную телегу, и будет он у меня возить еще тонн 20. А пока, надо организовать будку ему на спину, для погрузки руды, и состряпать кожаные мешки, для увеличения объема груза.

Потратив на подготовку экспедиции еще два дня, мы, наконец, выбрались из хутора. Мы с Кальэни и мустангаром, двигались позади кавалькады, и все монстры, которых мы

встречали, нападали на моего "КАМАЗа", как я его назвал. Учитывая его танк, мы втроем, не спеша подходили, и в свою очередь добивали нападающую живность, а я потом "КАМАЗа" отлечивал. Опыт пошел как из рога изобилия, за время пути туда и обратно, мне удалось набить 4 уровня, а это больше 3000000 очков опыта, естественно все очки характеристик я вкладывал в интеллект. Попутно качались и другие способности и статы, так, что поход прошел очень весело и с пользой.

Добычу я производил открытым, взрывным (и достаточно варварским) способом. Приходил на нужное месторождение, запускал свою "чудесную" "ледяную стрелу", и прятался. После того, как заканчивали падать обломки скал и иже с ними, я собирал приглянувшиеся куски в кузов КАМАЗа, и двигался к следующему месторождению. Так, за три дня хождения по замерзающим скалам, мне удалось набрать,

медной руды хорошего качества 700 кг,

оловянной руды чистого качества 300 кг,

самородного железа 600 кг,

свинцовой руды хорошего качества 600 кг,

графита 100 кг (наберу в глиняном месторождении),

кварца чистого качества 800 кг (пойдет на бомбы, стекло и присадки к железу),

мрамора хорошего качества 50 кг (тоже, в основном на присадки к железу),

золотой руды плохого качества 800 кг,

каменного угля чистого качества 1 500 кг.

Еще около трехсот килограмм, занимали шкуры, жилы и мясо добытых и приготовленных по дороге животных.

Так, что назад, мы двигались уже с небольшим перегрузом, и мне, пришлось топать пешком, что бы немного ускорить нашу процессию.

На хутор мы вернулись только через неделю, достаточно изнурительного похода, и сразу, пока еще не начались проблемы с холодами, я организовал новый поход за белой глиной и графитом.

В этот раз, управились всего за четыре дня, хотя добывать глину взрывным способом было нельзя, и пришлось ковырять ее топором. Пришлось потратить целые сутки на добычу и глины и ее погрузку. За то набил ее 4,5 т. а остальное догрузил графитом и всяческим лутом. Лут, последние 3 месяца, собираю не глядя, а ведь там могут быть всякие полезные вещи, новые руны, например, или там части доспехов. Надо будет разобрать, как станет немного поспокойнее. Я так понимаю, зимой здесь особо тоже нечего делать будет, можно уделить время на прокачку

навыков, и перераспределить игровой период и реальный. Потом есть у меня одна задумка, хочу, что бы зимой у меня здесь был небольшой уголок лета, а для этого придется сильно потрудиться.

В реале у меня, похоже, наметился прогресс, недавно, накопив немного энергии, я смог таки зажечь свечку. Это было очень больно, как будто через мое тело пропустили ток, а после я долго приводил себя в порядок, борясь с тошнотой и головокружением. Но ведь прогресс есть, будем посмотреть, как говориться.

Я решил немного отвлечься от игры, и предупредив Кальэни о долгом отсутствии перебазировался на пару дней в реал. Созвонился с друзьями, и мы договорились встретиться у Макса на даче. Место уже можно было назвать культовым. Сия постройка отличалась изрядной жизнестойкостью, и уже 9 лет выдерживала вечеринки однокурсников.

Было весело, я капитально набрался, и наутро проснулся с головной болью, но спокойным состоянием духа. Было глубокое ощущение, хорошо отдохнувшего после тяжелой работы человека. Повернув голову, я заметил на соседней подушке изумленно глядящие на меня глаза, сестры Димыча. Похоже, что отдохнул я слишком хорошо, и дальше мне будет плохо. Димыч отличался двухметровой атлетической фигурой, любовью к младшей сестренке, и достаточно прохладным отношением ко мне.

— Да, это же надо так набраться, ничего не помню, — произнесли мы синхронно, вместе потрясли головой, в надежде на то, что еще спим, и так же синхронно скривились от "осознания реальности".

Я откуда-то чувствовал, что у нас все было, и то, что у Дашки это в первый раз.

— Тох, мне кажется, что как честный человек, ты теперь просто обязан…… - выдержала она паузу, и когда я заметно напрягся, продолжила — просто обязан принести мне попить, а так же поесть чего ни будь легкого, и все сюда, поскольку встать я не могу.

— А ты мужчина — добавила она, немного подумав, — хотя я этого точно не помню.

— Напомнить?

— Ты бы с начала за девушкой поухаживал, а потом в постель приглашал, — притворно возмутилась она.

— Так мы же уже в постели! — После небольшого торможения восторженно ответил я.

— Тем более, давно пора начинать ухаживать, а то отстаешь по графику.

— Ладно, мне надо привести себя в порядок, а тебе сходить

на кухню, — продолжила Дашка, — а то скоро в город ехать, а мы еще валяемся.

Я нехотя встал, оделся и поплелся на кухню, где уже давно был собран стратегический запас антипохмелина, рассолов на любой вкус, таблеток "от" головы и кефира.

Кстати в такой момент можно попробовать лечебную магию в нашем мире, может хоть от похмелья поможет.

Сосредоточиваться было намного сложнее, чем в игре, тем более что болела голова и мучали позывы к "белому другу". В итоге, я смог войти в подобие транса, и посмотреть на себя немного со стороны. Да, в реале детализация гораздо больше проработана. Тело было очень плохо, но видно внутри, оно окрасилось слабо видимыми цветами. Стало понятно, что так я вижу свою энергетику. Шесть чакр тоже присутствовали, и были видны узлами соединения энергии двигающейся к органам и обратно. В свою очередь чакры обменивались множеством жгутиков энергии с позвоночным столбом, а оттуда энергия шла прямо в голову.

Часть жгутиков виделась мне зелеными, а часть переходила на глаз в желтый спектр. Немного напрягшись, я представил прохладный поток лечебной магии, изливающийся из моего хранилища в чакру ответственную за работу печени и почек, а так же прогнал немного энергии по позвоночнику. Когда запасенная энергия закончилась, я вышел из транса, проверил свои ощущения и побежал в туалет избавлять организм от токсинов.

Первый опыт излечения от похмелья можно считать полностью удавшимся. Настолько бодрым, я себя давно не чувствовал, ощущения как в детстве, когда кажется, что можешь летать.

Закончив с процедурами самоочистки, наконец, собрал комплект похмелятор для девушек?1, состоящий из слабого рассола, таблетки аспирина, и легкого овощного салатика. Захватив по дороге маленький раскладной столик, стоящий в углу, я отнес все это страдалице. И с умилением наблюдал, как страдающее от похмелья существо превращается в прекрасную нимфу. Захотелось повторить ночной подвиг, и судя по задумчивым взглядам, бросаемым ею, не мне одному. Но видно не судьба, в комнату довольно резко вошел ее братец, осмотрел поле боя, и показал нам обоим внушительнейший кулак, после чего отвесил мне подзатыльник, покачал головой, и пошел собираться.

Мы с Дарьей вместе выдохнули, переглянулись, и рассмеялись.

— Отвезешь меня в город? — Немного смущаясь, спросила

она.

— Конечно, тебе куда?

— В наш район к ОбИЦу, у меня скоро сеанс. А ты играешь в Маноратху?

— Играю…

— А какой у тебя уровень? — зацепилась она за знакомую тему.

— А… секрет, а какой у тебя?

— У… а почему секрет? А поняла, ты только начал, и наслушался всяких уродцев, о том, что ты нуб и так далее.

Я опустил немного голову, что бы у нее не возникло сомнения в своей догадке, а она продолжила довольная, что смогла так быстро меня раскусить.

— А я уже на 7-м уровне, — гордо заявила она, — шамана качаю, уже 4-й уровень, ну и второй в магии природы.

Тут уже я внимательно на нее посмотрел, для нуболокации и с одним гарантированным временем игры, очень не плохо, тем более мне интересен шаманизм, я то в нем не в зуб ногой.

— Представляешь, — продолжила Даш, — сначала было конечно сложновато, но сейчас я уже зарабатываю там больше чем на работе, около 30000. Хожу в походы на монстров, лечу, и бафаю немного духами. Шаманы в плане бафов лучшие, так что рекомендую. Так же мне фермеры прилично платят за то, что ухаживаю и лечу их растения. А давай к нам, мы тебя пропаровозим уровня до 6-го, а дальше сам. Ты как?

— Не знаю, сначала немного разберусь сам, а там посмотрим, но за предложение спасибо, ценю. — Постарался я дипломатично отказать.

— Да ты что, ты же не понимаешь, это не обычная игрушка, тут ты сам, до 6-го уровня в лучшем случае полгода ползти будешь, а мы тебя недели за две подтянем. — Продолжала настаивать Дарья.

— Дашь, спасибо правда, у меня есть причина отказаться, но озвучивать я ее пока не могу.

— Ну… хорошо хоть пока…

Тут я, очень хорошо почувствовал, что она сильно боится, что я сейчас уйду, и мы будем, как раньше видится только на теперь уже редких тусовках бывших однокурсников. А еще я почувствовал, что она в меня давно и безнадежно влюблена и боится, что я это замечу, но в то же время сильно на это надеется.

На самом деле она мне и самому давненько нравится, и я сам немного побаивался приближаться к ней ранее, но уж теперь-то своего не упущу.

— Дашь, а что ты делаешь после игры?

— А что? — Засияло маленькое солнышко, уже догадываясь, что спросил я не просто так.

— Давай сходим, куда-нибудь, буду график догонять, — улыбнулся я ей.

Иногда человеку для счастья много не надо, а я почувствовал, что сделал ее счастливой, и сам как то наполнился тихой радостью за нас.

Все-таки полезная штука эта магия, без нее я бы ничего так и не понял, или понял, но поздно.

Высадив Дашу около ОБИЦа, я рванул домой. Посидел в инете, выбрал с начала театр, куда можно будет сходить вместе, тем более, насколько я помню, Даша периодично туда ходит и с удовольствием. А после спектакля, я запланировал ужин в небольшом ресторанчике неподалеку от театра. Там сегодня шоу со Светланой Абрыкиной, а лично мне очень нравится ее глубокий и насыщенный голос, надеюсь, Даше тоже придется по вкусу.

До свидания оставалось больше четырнадцати часов, так, что я решил, что могу потратить двенадцати из них на игру.

В игре шел снег, нет, не так СНЕГ, — это была белая стена, которая заканчивалась на козырьке моего дома. Мама дорогая, а дом то я почти не обновил, так усилил немного и утеплил. Такой снег крышу проломит в раз. Выйдя на улицу, и пройдясь заклинанием направленного ветра, которое я подсмотрел на форумах, а потом не раз применял в различных ситуациях, убрал накопившийся сугроб с крыши, и расчистил территорию двора и во все стороны на три метра от дома и построек. Надо сделать щит от снега, если не хочу однажды стартовать из сугроба.

Подобрал 8 кусков кварца примерно одного размера, и кварцевый бой, всякую мелочь, которую привез с собой в нагрузку из месторождения. Мелочь перетолок в ступке из набора алхимика, почти убив ее напрочь, а кристаллы постарался обработать так, что бы придать им близкую к одинаковой форму. Напилил из заготовленной древесины бревнышек, сломав напоследок пилу, и с помощью магии земли установил их периметром вокруг моих построек с небольшим запасом, для нового строительства и прихватил место под площадь, ведь когда как не сейчас ей заниматься. На вершины установил кристаллы, предварительно выжегши углубления под них на столбиках. После, выкопал топором, помогая себе магией земли и огня, небольшую канавку между столбиками, засыпал туда тонкой струйкой кварцевый песок, сплавляя его по мере необходимости магией огня. После засыпал канавку землей, и принялся внедрять в кристаллы заклинание хранилища, типа моего, правда, немного

доработанного для совпадения структуры заклинания со структурой кристалла.

Первый блин вышел комом, кристалл рассыпался в пыль при попытке внедрить заклинание. Немного подумав, я пришел к выводу, что рассчитал заклинание с учетом его внедрения в алмаз, а это всего лишь кварц, и он гораздо менее плотный.

Доработав заклинание под кварц, я уже без эксцессов внедрил его в кристалл. После чего сразу получил соответствующее сообщение системы,

> Поздравляем! Вы создали новое сложное заклинание "Кварцевое хранилище маны". Заклинание позволяет поместить дополнительное хранилище маны, размером до 500 МП в среднем кристалле кварца. Минимальное количество маны, необходимой для активации заклинания 40 МП. Минимальное количество маны для завершения заклинания 110 МП. При недостаточном количестве маны кристалл разрушается с вероятностью 98 %. К хранилищу можно привязать подпитку других заклинаний, таких как бафы, активные и пассивные щиты, и другие заклинания требующие постоянной подпитки. Хранилище восстанавливает одну 0.2 единицы МП в секунду.
>
> Поскольку, вы являетесь первооткрывателем сложного заклинания "Кварцевое хранилище маны", вы получаете бонус +20 % к объему магической энергии помещаемой в кристалл.
>
> Профессия Ювелир +1
> Профессия Артефактор +1
> Комбинирование магических заклинаний +1
> Интеллект +2
> Удача +1
> Получено 2016 очков опыта, 5 % (101)опыта передано питомцу
> До следующего уровня 276 809 очков опыта

Внедрив заклинание в оставшиеся 7-мь кристаллов, я разместил их по подготовленным гнездам, к которым были подведены стеклянные дорожки. Прикоснувшись к кристаллу, я почувствовал, что емкость значительно увеличилась, и начал вливать свою энергию. Странно, вроде емкость должна быть около 5000 МП, то есть чуть меньше чем половина моего запаса, а залилось примерно три четверти. Похоже, при объединении кристаллы еще увеличивают свою емкость.

Теперь, сделав хранилище, можно и щитом заняться. А что нам надо? Нам нужно, что бы на территорию занятую моими постройками не падал снег, внутри было тепло, ночью еще и светло. Желательно еще организовать защиту от врагов, ну и что, что нет, а вдруг будут? Сделал многофункциональный щит с модулем свой — чужой, сверху воздушная структура, которая отбрасывает снег, и частично дождь, а так же сигнализирует боевой части о приближении противника. Далее структура порядка, которая в заклинании выполняла термоизолирующую функцию, а дальше структура из огня и света, которая соответственно подогревает и ночью освещает. Чуть не забыл землю, по периметру, примерно 10 метров земли, содержащей структуру одноименной магии, при наступлении на которую, выдается запрос на ключевое заклинание, на самом деле простенький набор энергий из разных магических направлений. Если ключ не дан в течение 5 секунд, то срабатывает заклинание паралич, и удерживает агрессора, до тех пор, пока хватает энергии в накопителях. На себя и всю мою живность сделал амулеты, с автоматическим срабатыванием на запрос.

Когда заклинание было запущено, как вознаграждение за хорошо выполненную работу выскочило сообщение.

> Поздравляем! Вы создали "Малый стационарный противопогодный щит для малых поселений". Минимальный объем потребляемой магии в пассивном режиме 14 МП/сек.
>
> Максимальный объем потребляемой магии в активном режиме 2431 МП/сек.
>
> Собственное восстановление магической энергии стационарного артефакта 2.4 МП/сек.

> Изучена сложная профессия Маг фортификатор +1
>
> Поздравляем! Вы первый, кто добился такого прогресса в сложной профессии Маг фортификатор. Пока вы лидируете, ваши сооружения работают на 5 % эффективнее расчетного. Так же начисляется дополнительный опыт за создание сложных фортификационных магических сооружений, опыт зависит от сложности сооружений и уровня сложной профессии Маг фортификатор.

> Профессия Артефактор…… +3
> Профессия Маг…… +2
> Профессия Конструктор заклинаний +1
> Комбинирование магических заклинаний +1

Магия огня…… +3
Магия воздуха…… +3
Магия земли…… +4
Магия духа…… +4
Магия порядка +1
Магия света……+2
Искусство +1
Интеллект……+5
Дух +1
Мудрость +3
Удача +2

Не плохо! Даже жалко прерываться, но свидание важнее, а я уже скоро начну опаздывать.

К ОБИЦу пришел буквально за минуту перед тем, как вышла Даша, но подготовленный по самое не балуйся. Причесанный, умытый, и как у Макаревича "одеколон отнюдь не внутри". В руках маленький и удобный букетик полевых цветов (продавца достал до печенок). Забронированные билеты и предоплата в ресторане, ожидали нашего появления.

Кстати, заглянул тут на свой счет, и с удивлением узнал, что являюсь миллионером. Учитывая, что раньше на счету лежала сумма всего в 200000 рублей, я неплохо зарабатываю и 965 к рублей за 7 месяцев это очень неплохо, тем более в наши непростые времена. А уж если учесть то, что у меня нет доступа к аукциону…. Редактор меня просто боготворит, и даже слова не сказал за пропущенный разок срок сдачи работ (теперь то я в запас одну держу, а тогда стыдно было), за то пару раз даже начислил премию по 15000. Затраты же у меня в месяц оказались на диво маленькими, поскольку кроме еды и достаточно дешевых расходников в капсулу, я все это время почти ничего не покупал, только оплачивал ежемесячную подписку на игру, коммунальные платежи и налог за игровую площадь, все вместе выходило в среднем 12–15 000 рублей в месяц.

Даша вышла из ОБИЦа, и не сразу меня заметила. Было приятно смотреть, как она расцвела, когда меня заметила, и как ее отпустило напряжение от ожидания.

— Привет! — крикнула она мне еще издалека, — давно ждешь?

— Привет, не очень, но подготовится успел. — Ответил я, вручая ей свой букетик.

— Ой, какие красивые, — сказала она, рассматривая формы цветов, — я таких еще не видела.

Еще бы, я над ними полчаса магией работал, правда, в

условиях дикой нехватки энергии, а такие задумки были.

Я помог ей усесться в такси, и сел сам. В театре мне понравилось не сильно, причем даже не сам спектакль, то как раз был очень даже ничего, а публика. Больше всего выбесило, когда некоторые люди, выйдя на антракт, достали пакетики со сплющенными бутербродами с пахучей колбасой, и запивая вином из пакета, начали потреблять. Отрадно, что Дашу это вообще никак не задело, и она получила от спектакля просмотренного нами настоящее удовольствие.

После отправились в ресторан, а я по дороге думал, открываться ей или нет, в принципе, я настолько далеко ушел по уровню от своих соотечественников, что могу не волноваться о конкуренции. Опять же учитывая открывшуюся информацию о размере мира Маноратха и присоединении к проекту других стран, поделиться частью информации с соотечественниками будет не грех. Кстати надо будет подумать, что можно слить через издательство.

В ресторанчике мы мило посидели. В разговоре, я немного приоткрыл завесу тайны, и сказал, что являюсь магом в игре. Порекомендовал обратиться к нескольким стихиям одновременно, и подсказал, как развивать такие стихии как порядок и хаос. Так же от души попросил не распространяться об источнике информации, как по возможности и о самой информации, если сможет.

Да, сравнивая по ее рассказам раскачку персонажей в обычных условиях, понимаю, что самым большим моим везением был тот портал. Пусть, мне далось все это нелегко, но когда нет другого выбора, начинаешь искать любые возможности, и это привело меня к сегодняшнему состоянию. У других просто нет такого стимула, как у меня, и не хватает возможности подумать, и осмыслить ситуацию. За то в не магических профессиях, включая изначально высокую рыбалку, меня уже обошли. Теперь бы еще вернуться, а то крут то я неимоверно, а вот толку с того. В ближайшее время в игре мне будет не до охоты, и есть возможность прокачать навыки, которые требуют усидчивости и терпения. А как растают снега, буду качаться сам, и качать Кальэни, что бы можно было перемещаться на ней. Авось так и доберусь до живых людей.

Под конец вечера, я отвез девушку домой, и был ей крепко поцелован. Попытка проникнуть внутрь ее дома не увенчалась успехом, так как высунулся Димыч проверить, что за шум, и забрал свою сестру. Правда, мне было обещано, что скоро мы встретимся, и уже она выберет для этого время и место.

Домой я прибыл в возвышенных чувствах.

Покормил подзабытого пса, погулял с ним и, вернувшись, лег в капсулу.

В игре все оставалось как обычно, я дал сигнал о включении недавно созданным щитом света и принялся наводить порядок. Покормил животных, растопил оставшийся на дворе снег, подзарядил щит, и настроил его на поддержание температуры. Потребление щитом маны заметно выросло. Нет, так нельзя, надо сделать так, что бы щит сам восстанавливался хотя бы в пассивном режиме, а то допустим, меня несколько дней не будет и все.

Осталось понять, как решать эту задачу. Если разместить кристаллы, то на сегодняшнее потребление в 67 МП, мне понадобится 224 кристалла, это же целый частокол. Правда емкость у них получится запредельная, но боюсь мне даже кварца на это не хватит, ведь не так просто найти куски без особых изъянов, а заплавлять трещины внутри у меня не получается пока. Да и другие планы у меня на него были. Как вариант можно будет сделать подобное потом, когда сойдет снег. А сейчас я думаю надо обратиться к растениям. Даша мне вчера рассказала, что заметила небольшое излучение энергии от всех растений. Может по отдельности и ничего, за то если соорудить аккумулятор, то думаю, будет накапливаться немало, даже с огороженной площади, а уж летом, так и вообще немеряно.

Сначала я решил подготовить площадку. Как мог, точно вымерил середину огороженного участка, и выкопал там приличную яму. После провел как вчера, дорожки из кварца от каждого из кристаллов стоящих в ограде, думаю, можно было ограничиться и одной, но мне показалось, что так правильней. Дальше сходил по глубокому снегу в небольшой лесок неподалеку, где занимался обычно вырубкой, расчистив приличное пространство, нашел небольшой дубовый росток, и аккуратно, при помощи магии земли и телекинеза вытащил его, не повредив корни. Притащив росток, я посадил его в подготовленную яму, богато сдобрив грунт смесью золы, что осталась после плавок, толченого кварца дробленого уже на наковальне, поскольку ступка сломалась и навоза от Мустангара (что вы думали еще как гадят, слава богу рандомно и не чаще раза в 72 часа, а то я бы рехнулся выгребать из под того же КАМАЗа).

Подготовив, таким образом, возможность быстрого роста, я занялся начинкой. В качестве таковой выступал еще один кристалл кварца, размером раза в три больше чем те, которые я установил. Он, к сожалению, у меня один такой, так, что надо аккуратно все проделать. Сделав заклинание и напитав его

соответственно размеру кристалла, я затаив дыхание внедрил его. Получилось!

Посмотрев на его параметры, я немного удивился и обрадовался,

Тип предмета: Кристалл маны
Редкость: Редкий
Качество: Высокое
Материал: Кварц
Название: Средний стационарный кристалл маны
Прочность 1 500/1 500
Магический заряд: 3 200 МП
Восстановление магического заряда 5,3 МП / 1 сек.
Магическое свойство: на кристалл может быт нанесено рунное заклинание, не более одного.

Ха, а вот теперь, похоже, придется прерваться, нужно перелопатить кучу лута в поиске новых рун. А то те, что у меня совершенно не подходят для этого кристалла.

Сначала, что уже есть из рун,

Руна огня,
Руна воздуха,
Руна контроля,
Руна привязки,
Руна лечебная,
Руна управления,
Руна описания,
Руна воды,
Руна духа.

Чудно, теперь покопаемся в груде лута, занимающей уже треть площади дома, и достающей мне почти до пояса. Так нудно, прошел остаток 16-ти часового периода.

Я вышел в реал, и полез читать почту. Мои надежды оправдались, и одно из писем, оказалось, от Даши. Она просила меня опять встретить ее после сеанса игры, и желательно быть опять без машины.

Хм, интересно, а поставить ко мне домой 2-ю капсулу, мне канала хватит. Денег то я могу заработать достаточно быстро, а вот ширина канала это очень сложно. Тут если расширять, придется заплатить гораздо больше, проще подвести еще один такой же, что тоже долго и муторно. Короче, надо со спецами советоваться.

Ладно, не будем заглядывать настолько далеко. Надо

подготовится к свиданию, а там можно и еще поиграть малость.

Подготовка прошла как по маслу, есть все-таки опыт, потратил всего 40 минут. И перед погружением на 5 часов реала, решил забраться в инет, полазить пол часика по форумам. На сегодня, максимальный ажиотаж, вызвала девушка, которая начала продавать с аукциона свитки на лечение, магическую защиту, и массовое заклинание "Ледяное кольцо", которое валит монстров до 8-го уровня включительно с первого удара. Стоит такой свиток конечно не дешево, но и нету их толком пока, все скупили "мажоры", а новых еще не выставили. Те же самые "мажоры", приглашали Лайлу к себе в клан, но она им отказала, сказав, что у нее уже есть клан, только кланлидер вернется, зарегистрирует и она сразу туда вступит. Откуда вернется кланлидер, она не сказала, однако судя по вступлению, это тот самый чувак 24-го уровня, который уже давно стал "притчей во языцех". И к ней ломанулись уже все за рекомендациями о вступлении в новый клан. Да, досталось Дашке сегодня….

Вернувшись в игру, я написал по игровой почте на Лайлу письмо в поддержку страдающей, и порекомендовал, отбирать людей для клана, может и пригодятся. Тем более что она сама скоро сможет стать кланлидером, когда достигнет 10-го уровня, а достигнет она его теперь очень быстро.

В ответ получил заверение, что при встрече она меня прибьет (вот и пойми их, даже магия иногда пасует), или зацелует, пока сама не знает.

А я 8 часов игры продолжал разбирать завалы лута. Под конец, завершил в черновую сей сизифов труд, и внимательно рассмотрел цель поисков, лежащую передо мной небольшой стопкой.

Отложив три четверти повторений, в итоге получил всего семь табличек с неизвестными мне рунами,

Руна простого алгоритма,
Руна природы,
Руна порядка,
Руна смерти,
Руна света,
Руна связи,
Руна места.

Да, интересно, а что из этого набора придумать то можно?

Ладно, попробую, что получится, а если ничего, то и так сделаю. Нанес на кристалл руны управления, духа, связи, природы и света, и оставил пока кристалл на полке. Подошел к дубку, и присев рядом с ним на небольшой пенек, принялся

изучать его структуру, а потом и начал направлять его рост. Вырастив на дубке зародыш под гнездо кристалла, и проложив по стволу дорожки из кварцевого стекла, я начал потихоньку вливать в него силу. Когда ушло примерно половина запаса маны, передо мной стоял крепенький дуб с приличным, но еще недостаточно широким гнездом под кристалл. Ладно, времени у меня больше нет, завтра продолжу.

С Дашей встретился там же, и в то же самое время. Она вышла уставшая и понурая, как после тяжелого трудового дня. Немного уныло поприветствовав меня, она направилась к ожидающему нас невдалеке такси. Такси привезло нас на тихую пристань, на которой мы оба и вышли. Я понял, что Даша запланировала прогулку на теплоходе, и у нас есть немного времени в ожидании его.

— Ну, Тох и подставилась я, — сказала Даша, — никогда бы не подумала, что все, что смогу сделать при не прокачанном начертании, скупят за 5 минут. Я уж и цены повышала, не помогло, видно еще и распробовали.

— За то представляешь, — продолжила она, — я за сегодня заработала 40000 рублей, всего за 15 свитков с заклинаниями, кстати, половина твои.

Она что-то быстро набила на коммуникаторе и мне на счет упали 25000. Я конечно возмутился, считая что она честно заработала всю эту сумму. Но она в ответ очень серьезно сказала, что рассчитывает, что потрачу их на нее же, и по конец так доверчиво улыбнулась, что я не мог продолжать ломаться.

— Тем более сам подумай, я сегодня почти месячную выручку сделала, а если бы не ты, то продолжала бы маяться дурью. Вот прокачаю начертание, и буду свитки штук по 50 делать, конечно, цена упадет, но можно будет тысяч по 80–90 поднимать стабильно. — Добила она лежачего меня.

Дальше мы игры уже не касались, и всю прогулку провели, болтая на разные отвлеченные темы и периодично целуясь, до чего Дарья оказалась большой охотницей.

Мы с Дашей чудесно провели время, и я доставил ее до проходной на ее работу. Правда, учитывая сегодняшний заработок, она уволится, поскольку сидеть и набивать тексты на компьютере ей становится просто не выгодно. Когда она ушла, я сетуя, что не предложил ей переехать ко мне, выдвинулся в сторону дома, пообещав себе обязательно сделать это в следующий раз.

Дома я уделил немного времени Ральфу, и залез в родную капсулу.

По возвращению, я проверил количество маны в своем

хранилище. Учитывая затраты, на выращивания дерева, у меня сейчас примерно 8,5 к маны. Должно хватить на продолжение процесса.

Усевшись опять перед деревом, продолжаю вливать в него ману., но в определенный момент замечаю, что расти оно перестало. Внимательно осматриваю структуру. Волокна, где то рваные, а где то тонкие, вот-вот порвется. Не понятно, что не так я делаю, похоже, попросту не хватает микроэлементов, дереву не из чего себя растить.

Я намешал еще навоза с остатками золы, и добавил дополнительно кристаллической крошки, перемешал с почвой на пятачке радиусом в пару метров от молодого дерева, и обильно полил все это водой, после чего, продолжил свои бдения. Когда дерево доросло до нужного предела, я заставил его собрать рядом с гнездом кристалла запас микроэлементов. На внутреннюю сторону гнезда, там, где оно соприкасается с кристаллом, нанес руны управления, духа, связи, порядка и света. Принес кристалл и установил его по месту.

У меня в хранилище набралось всего, примерно 200 МП и я не знал, хватит ли мне этого, скорее всего, нет. Придется подождать. Я слил остатки маны в кристалл дерева, и отправился дальше разбираться с лутом, который вчера сортировал.

Накопать под себя удалось немного,

Тип предмета: Серьга
Редкость: Средняя
Качество: Хорошее
Материал: Золото
Название: Серьга грузчика
Прочность 15/16
Свойство: Сила +5,
Свойство: Поднимаемый груз +150 %

Тип предмета: Кольцо
Редкость: Распространенный
Качество: Хорошее
Материал: Серебро
Название: Кольцо бегуна
Прочность 9/9
Свойство: Ловкость +2,
Свойство: скорость персонажа +6 %

Тип предмета: Кольцо
Редкость: Редкое
Качество: Обычное

Материал: Брундизия
Название: Кольцо веселого ученика
Прочность 13/13
Свойство: Коэффициент получаемого опыта +0,018
Свойство: Ловкость +1,
Магическое свойство: При физическом ударе вами противника с вероятностью 2 %, будет наложен дебаф "легкое оглушение".

Тип предмета: Наруч, левый
Редкость: Очень редкий
Качество: Обычное
Материал: Пламенное железо
Название: Левый наруч молодого героя
Прочность 111/120
Магический заряд: 50 МП
Восстановление магического заряда 4,5 МП/1 мин.
Свойство: Защита +37
Свойство: Скорость передвижения +4 %
Магическое свойство: Щит от магии смерти время перезарядки 30 сек. Потребляет 25 МП, действует 15 секунд. Может быть заряжен магом.
Свойство комплекта: Каждая дополнительная вещь комплекта добавляет 8 % к свойствам предметов в нем.

Тип предмета: Наруч правый
Редкость: Очень редкий
Качество: Обычное
Материал: Пламенное железо
Название: Правый наруч молодого героя
Прочность 99/100
Магический заряд: 70 МП
Восстановление магического заряда 4 МП/1 мин.
Свойство: Защита +32
Свойство: Скорость передвижения +4 %
Магическое свойство: Удар магией огня при прохождении физической атаки противника по доспеху персонажа. Урон 120–210, расходуется весь доступный объем маны. Может быть заряжен магом.
Свойство комплекта: Каждая дополнительная вещь комплекта добавляет 8 % к свойствам предметов в нем.

Интересно, наручи мне и раньше попадались, а вот другие доспехи без ограничения по уровню, что то не сыпятся.

А наручи приятные во всех отношениях, тем более в

комплекте. Отобрал так же несколько интересных вещей, на будущее и отложил их в сторону. Оставшееся барахло отправил в тот же угол дома, где оно раньше и лежало. Вот доберусь до людей, тогда и продам.

Ладно, есть еще несколько часов в игре, не будем тратить их впустую, займемся строительством кузницы, точнее ее планомерной перестройкой. В общем, работа спорилась, и я не заметил, как пробежало время до конца периода.

Даша сейчас должна двигаться в ОБИЦ, не буду ее тревожить. Порюсь лучше на форумах.

А на форумах откровенно ждали Лайлу, и гадали, в очередной раз, кто же этот перс с таким немыслимым 24-м уровнем. В общем, ничего особо интересного не было, и я занялся дополнительным образованием в области кузнечного и металлургического дела. Ну и еще подготовиться к приезду в мои пенаты Даши.

Слив в очередной раз энергию в накопитель, я отправился в капсулу. Кстати, стало заметно больше энергии, и насыщенность энергией организма увеличилась. Надо будет попробовать добавить как тогда с похмелья энергии органам, когда поднакоплю немного, может это поможет увеличить и ее приток.

Вернувшись в игру, я продолжил строительство кузнечного цеха, поскольку маны еще толком не набралось. А надо было построить двухсекционную плавильную печь, по технологии которую я нарыл в интернете. Первая секция как раз для процесса обогащения металла и его выплавки, а 2-я для насыщения металла углеродом в условиях печной атмосферы, без доступа свежего воздуха.

Печь старался делать на совесть, поскольку ожидал, что это надолго. Сначала поставлю каркас из обычной кладки, потом внутри покрою песчаным слоем, из местного красного песка, что видел на берегу реки, недалеко от хутора, а потом положу слой из белой глины, как самый термостойкий материал. Хорошо бы часть мрамором выложить, у него температура плавления порядка 1800 градусов, но с ним придется подождать до весны. Пока, что собрал только половину основного каркаса, так, что основная работа еще впереди.

К концу периода, когда мне уже надо было бежать на очередное свидание, я отметил для себя, что энергии, наконец, восстановилась полностью, и в следующий период можно будет закончить, наконец, с деревом. Перед выходом слил часть маны в щит, а часть залил в большой кристалл. Пока буду в реале еще восстановлюсь.

На новом свидании, Дарья вытянула меня на недавно

открывшийся каток, его очень интересно сделали, прямо на территории парка отдыха, учитывая рельеф местности. Ямы, конечно, заровняли, а вот некоторые пологие возвышения остались, и можно было разогнаться по ровной местности, а потом съехать с горки. Хотя и ровных как стол мест для катаний было в достатке. Тут и там активно устраивались разные конкурсы, для "сравнительно честного отъема денежных средств у населения". В общем, покатались знатно, и когда я отвозил ее домой, все же решился и пригласил переехать в мои холостяцкие хоромы.

Как и всякая уважающая себя девушка, Дарья попросила небольшой таймаут. Хотя для нее все было решено сразу, и положительно, это я точно ощутил, но ее личные представления о положенном порядке действий в подобных ситуациях, просто не дали сказать ей твердое да. Да оно и к лучшему, мне все равно надо организовать для нее вторую капсулу, и прибрать немного в квартире. А уж если совсем по-хорошему, то и ремонт сделать, но это уж дудки.

По возвращению, я вплотную занялся добыванием денег. Сначала создал из неподалеку стоящего Макдональдса анонимную почту и счет. Я прекрасно понимаю, что вряд ли я смогу укрыться от внимания силовых ведомств, и что они, скорее всего уже за мной приглядывают, но надеюсь, у обычных игроков, даже с мохнатой лапой, таких возможностей нет. После чего, связался с главой клана "Мажоров", кстати, они так клан и назвали. Предложил продать им заклинание простой ледяной стрелы и ледяного кольца. Так же, предложил нескольким кланам купить секрет изготовления смиды, но предупредил, что они не смогут его использовать в ближайшее время. За заклинание стрелы и кольца, попросил по 600000 рублей за каждое. А секрет смиды выложил на закрытый аукцион, за 2 млн. рублей. В итоге, заклинания у меня купили не торгуясь, а за смиду, те же мажоры выложили аж 6,5 млн. рублей. И как я посмотрел торги были серьезные. После получения денег, я удалил созданную недавно почту, открыл пару счетов в иностранных банках, и провел средства через них до своего счета, потеряв при этом почти 700000 рублей, после чего иностранные счета закрыл. Теперь, надо позаботиться об оборудовании "Международного туалета", сначала, я сосредоточился, и закоротил камеру, которая до этого времени активно снимала мою спину, а потом то же самое проделал с памятью роутера, который давал интернет сему заведению. Что бы не нашли меня по номеру оборудования, который автоматически считывается при каждом соединении и сохраняется только в памяти самой машинки.

А что вы думали, я просто так вчера в инете 6 часов убил?

Ну вот, теперь на капсулу мне хватит, только надо заказывать ее в рассрочку, чтобы не засекли по большим тратам, можно и домой ехать.

Дома уселся за комп, и заказал себе домой еще одну капсулу, занавески и широкую кровать.

Глянул на форум, без особой надежды найти, что ни будь стоящее, однако сегодня сильно повезло. Нашелся человек, который приручил в питомцы белку, прокачал ее до 4-го уровня, и смог разобраться, как выделить ей участок для самостоятельной охоты. Подробно он, конечно, не описывал, однако тут главное знать, что это можно, а там разберусь.

Войдя в игру, я первым делом обслужил свой зоопарк, а потом направился к дереву, крутя в голове мысль о личном участке для Кальэни, а то она что-то застоялась. В принципе она, наверное, с Ершами уже и самостоятельно справится, те более что у нее иммунитет к стихиям, а значит и к электричеству. Короче попробуем после работы с деревом, заняться этим вопросом.

Усевшись рядом со стволом, я положил на него руки, и принялся вливать энергию для сращивания кристалла и энергии разделил на несколько потоков. Вливал энергии природы, жизни, духа, света, и воды, параллельно запитывая руны, и связывая их через руны связи в единую схему. Пока шли процессы, продолжал напитывать дерево до тех пор, пока сучья не оплели кристалл целиком, так, что его стало невидно. Сучья же помог дереву срастить над кристаллом, и объединить в один общий ствол. Проверил, как идет сращивание внутри дерева заметил образование области, которое излучало эмоцию. А именно боль, причем боль огромную. Стараясь помочь, чем могу, напитал этот участок магией природы, однако это только усилило болевые ощущения, тогда я по аналогии с живым существом, а я как то лечил после пропущенного удара своего Мустангара. Начал напитывать эту область лечебной магией, но боль все не проходила, и я добавил туда немного магии духа, жизни и разума, в надежде, что хоть одна из них поможет. Как, оказалось, помог именно это тандем, боль начала уходить, а приходить интерес, потом добавились иные чувства, а потом, я опять с больной головой и трясущимися ногами выползал из капсулы, так и не доделав основное дело.

Приведя себя в порядок, я не решился сразу лезть обратно, и устроил себе небольшой выходной, повалявшись с книгой на диване в ожидании времени "Ч", точнее "С", а еще точнее, очередного свидания.

Домашние дела давно уже были переделаны, и время

убивалось с трудом, прочитав книгу, и подготовив еще одну запасную статью для издательства, я не выдержал, и вошел в игру.

Манорatха встретила меня необычно. Открыв после входа в игру глаза, я оказался в детстве, по крайней мере, так себя чувствовал. Сидел я на мягкой, зеленой траве, опираясь спиной на шершавый ствол дерева, вокруг разливался мягкий свет, а надомной шумела листва плотной кроны. И еще было ощущения, что по мне ужасно соскучились, и любят меня. Чувство шло отовсюду сразу и хотелось смеяться, прыгать, хулиганить и орать на всю ивановскую, как в детстве. Оглянувшись, я заметил, что крона дерева разрослась на глаз, примерно до 12-14-ти метров в диаметре, ствол уже был почти в два обхвата толщиной, и метров 8-мь высотой. По всей площади огороженной щитом, пробивалась на волю зеленая трава, а под кроной, она напоминала толстый ковер зеленого цвета.

Потянувшись разумом к дереву, я почувствовал, то о чем и так догадывался, это именно оно излучало из себя всю эту гамму эмоций. Мне передали, что меня любят, и восхищаются тем, что его создали. После сеанса связи с этим "младенцем", начался водопад сообщений,

> Поздравляем! Вы создали живое разумное существо дендроидного типа.

Назовите новый вид существ:

Сначала хотел обозвать этот вид деревьев меллорном, однако все же решил вновь обратиться к любимому мною санскриту, и дал название "Кальпа-тару", что по смыслу примерно означает "мудрое древо жизни".

И понеслась,

> Поздравляем! Вы создали живое разумное существо дендроидного типа "Кальпа-тару".
>
> Новая профессия Маг жизни… +29
>
> Поздравляем! Вы первый, кто добился такого прогресса в профессии Маг жизни. Пока вы лидируете, вам начисляется дополнительный опыт, за действия совершенные с помощью магии жизни, смерти, крови, духа, разума и лечения, +15 %к эффективности лечебных заклинаний, +50 % к скорости восстановления магической энергии, + 2к показателю Мудрость, дополнительная способность "Помощь жизни"
>
> Поздравляем! Вы с уровня неофита в профессии Маг

жизни, поднялись на 1-йуровень подмастерья, эффективность действий совершенных с помощью магии жизни, смерти, крови, духа, разума и лечения, увеличивается на 2%и растет каждый уровень подмастерья Мага жизнина 0,5 %.Скорость восстановления магической энергии +10 %, и увеличивается каждый уровень подмастерья Мага жизнина 1 %, +10 % к вероятности распознания заклинаний используемых в артефактах на биологической основе. Каждое действие, производимое с помощью магии жизни, смерти, крови, духа, разума и лечения приносят опыт, в зависимости от сложности воздействия. Показатель дух +4

Новая способность Помощь жизни, скорость восстановления энергии в присутствии растений увеличивается в зависимости от плотности растительной жизни, максимум +1000 %. Способность не развивается.

Поздравляем! Получено достижение "Творец", вы создали новое разумное существо. Вам доступна Высшая магия. Вам доступен новый инструмент "Редактор высших заклинаний". Опыт +10000000 очков

Новая способность Высшая магия +1

Поздравляем! Вы первый, кто добился такого прогресса в способности Высшая магия. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +5 %эффективности применения этой способности, + 6 к показателю мудрость

Профессия Маг…… +6
Профессия Маг фортификатор…… +2
Магия воды…… +3

Магия природы…… +22

Поздравляем! Вы развили свою способность в магии природы, с уровня начинающего поднялись на 1-й уровень умельца. Эффективность работы с флорой увеличена на 20 %, в присутствии растений скорость восстановления магической энергии + 10–25 % в зависимости от плотности растительной жизни и увеличивается на 2 % каждый уровень магии природы.

Магия духа…… +4
Магия разума…… +8

Магия света…… + 9
Магия жизни…… + 31
Лечебная магия…… + 11
Профессия Лекарь….. + 3
Искусство…… + 4
Максимального количества маны…… + 11
Дух…… + 22
Мудрость…… + 30
Интеллект…… + 16
Удача…… + 46
Известность + 1 200
Получено 14284 616 очков опыта, 5 % (714 231)опыта передано питомцу
Уровень + 9, не распределенных очков основных показателей 45
до следующего уровня 1396695 очков опыта

Вы достигли 25-го уровня
Выберите новую способность
Чувство локтя (всем существам, находящимся с вами в группе увеличен урон на 5 %)
Невидимка (Активная способность, позволяющее на некоторое время получить полную визуальную невидимость. Обнаружение персонажа в магическом зрении вероятность -50 %. Внимание персонаж остается видимым в зеркалах. Способность не действует в темноте, и в присутствии истинного света в пределах 30 м)
Случайная профессия (персонажу выдается случайная профессия из списка доступных)

Да…… И ведь кто-то подумает, что мне повезло…. Еще бы такая плюшка упала…..

Положим, в игре то я уже не победим для других игроков, особенно на своем "хуторке".

Только мне теперь хода в русскую зону нету, вероятность того, что меня найдут заинтересованные игроки в реале, увеличивается с каждым днем. Если раньше меня вполне могли догнать, а я мог защититься от любых наездов, просто выложив максимально подробный гайд по развитию магических способностей, который, кстати, уже составлен, то теперь даже в этом случае я завидная цель. Что ж буду искать зоны других государств и там сбывать свой товар потихоньку. Надо же, действительно как Робинзон, и к людям хочется, и боязно.

Ладно, играем теми картами что есть, а карты у меня козыри.

Странно, что так много уровней добавилось, по моим прикидкам должен быть только 28-й, а у меня 33-й. Интересно, похоже, с 25-го уровня набор опыта изменяется, теперь увеличение количества требующегося опыта в 2 раза происходит не раз в 2 уровня, а раз в 5. С игровой точки зрения не логично конечно, а вот с обучающей, может и разумно. А я еще думал, как же здесь можно выше 100-го уровня подняться, когда при такой системе максимум, что мне светило это 80-й, да и то лет через 50–60.

Разберемся с умениями. Чувство локтя, это конечно хорошо, но не для меня, а вот "невидимка", это как раз то, что мне точно будет нужно. Случайная же профессия останется на следующий раз.

Ооо, а вот и он, тот самый следующий,

> Вы достигли 30-го уровня
> Выберите новую способность
> Случайная профессия (персонажу выдается случайная профессия из списка доступных)
> Критовик (способность увеличивает с каждым уровнем коэффициент критического удара)
> Острый глаз (точность попаданий дальнобойными оружием и магией увеличивается с каждым уровнем)

Учитывая предыдущие плюшки, конечно "критовик", хотя опять все вкусно, а разрабы по-прежнему гады.

Посмотрел внимательнее на чудо, что у меня вышло,

> Имя: Нет
> Название вида: Кальпа-тару,
> Раса: Дендрит,
> Место проживания: хутор Чернигово
> Статистика:
> Уровень: 1
> Опыт 3/500
> Жизнь: 58 234 ХП
> Мана: 28 611 МП
> Защита: 461 ДП
> Атака: 312 АП
> Ущерб (в сек.): 30.61 ДПС
> Особенности вида: не способен передвигаться.
> Дополнительные способности:
> Пассивный щит стихий 1
> Активный щит света 1
> Активный щит воздуха 1

Активный щит воды 1
Активный щит земли 1
Активный щит духа 1
Активный щит разума 1
Активный щит жизни 1
Иммунитет к магии смерти 1
Парализация 1
Захват корнями 1
Симбионт 1
Контроллер пространства 1
Распознание заклинаний 1
Управление электричеством 1
Истинный свет 1
Талант администратора 1

Ничего себе, похоже, дерево абсорбировало в себя защитный купол, и при перерождении превратило в способности.

Сосредоточившись, попробовал в общении узнать более полную информацию о его возможностях. В ответ, я получил очень болтливого собеседника, завалившего меня вопросами, как четырехлетний ребенок. В итоге, ответив на большую часть, наконец, прорвался к интересующим меня сведениям.

Оказалось, что дерево может на своей территории почти все. Его территория под кроной и на некоторое расстояние от нее, и чем она больше, те большую площадь дерево способно контролировать. Оно способно на этой территории убирать мусор, делать дорожки, выращивать живые здания, уничтожать противников, и даже не давать открывать на его территорию прямые порталы. Есть и некоторые недостатки, рядом с деревом теперь просто невозможно заниматься магией смерти, и еще оно очень не любит огня, максимум, на что оно соглашалось, это размещении кухонной утвари, включая плиту. А вот кузницу, дерево мне здесь разрешило только тогда, когда я смог убедительно доказать, что она производит и необходимые самому дереву вещи, например золу, и то с условием, что оно само вырастит огнеупорное здание под нее. Еще, прочитав про Администраторский талант, я вспомнил, что видел кнопку администратор, в управлении поселением. Зайдя в меню управления хутором, ткнул на искомую кнопку, и система предложила мне выбрать администратора поселения из списка, в котором к моему удивлению, помимо Дерева находилась еще и Кальэни.

И еще дерево просто потребовало себе имя, правда, когда я предложил назвать его "Баловень" или "Балавант", что на том же

санскрите означает "Могучий", оно смутилось, и постаралось донести до меня, что ассоциирует себя больше с женским полом. Я долго перебирал имена, пока мы не остановились на "Ракситарии", что значит "Защитница".

Вот так мы с моей "Защитницей" проговорили до конца периода, и мне уже пора было выдвигаться на свидание. Я попрощался с ней, и начавшей активно ревновать Кальэни и вышел из игры. Жаль опять не получилось поставить дракону на кач, только я теперь и не знаю куда, она же вместе со мной немало взлетела в уровнях, может, сможет даже обычных Ершей загрызть.

Когда я вышел из игры, то пришло сообщение от Даши, что она сегодня не сможет со мной встретиться, ей надо срочно съездить и помочь подруге. Я было расстроится успел, как прозвучал звонок в дверь., в мониторе домофона, я увидел стройного молодого человека, спокойно ожидающего ответа. Немного подумав, я решительно нажал кнопку домофона.

— Здравствуйте. Лейтенант Добрый, ФСБ, — представился он, и протянул раскрытое удостоверение, спокойно дав возможность прочитать его. — Откройте, пожалуйста, дверь, для вручения конверта.

Перекрестившись, я открыл дверь, и молодой человек вручил мне тоненький конверт, с десятком очень выразительных штампов. Вскрыв конверт, я ненадолго углубился в чтение,

> Уважаемый Антон Викторович!
>
> Просим Вас проехать с сотрудником нашей службы Добрым Г.К., для проведения консультации по интересующим нас вопросам.
>
> *С уважением Полковник ФСБ, Кущенко А.Т.*

Учитывая, в некотором роде ожидалось что-то подобное, я несильно взволновался, даже как то успокоился. Быстро одевшись, я проследовал за терпеливо ожидавшим меня лейтенантом, и сел в неприметную, но вполне комфортную машину с говорящими номерными знаками.

В течение часа доехали до небольшого офисного здания в центре, никак не ассоциировавшегося со столь именитой конторой. Летеха на дороге не лихачил, пользуясь неприкосновенностью, а вполне спокойно, соблюдая большинство правил дорожного движения, ну, правда, как можно спокойно ехать со скоростью 60 км/ч по свободной четырехполосной дороге.

Пройдя, довольно строгий фейсконтроль на входе в здания,

лейтенант проводил меня в светлую приемную, и передав информацию о доставке меня в руки секретаря, срулил по своим делам. Секретарем служил мужик лет 60-ти, судя по всему вполне справляющийся со своими обязанностями. Не прошло и пяти минут, как меня мягко и спокойно попросили пройти в кабинет, с табличкой "Кущенко Андрей Тимофеевич".

В кабинете за столом сидел шкаф. По-другому описать, то, что увидел, я не могу. Дядя был высотой почти с меня, хотя сидел, при чем на обычном стуле, его плечи были шире моих наверное в двое, а шея представлялась куском ствола вяза, поскольку на взгляд состояла сплошь из переплетающихся мышц и сухожилий. Он грустным взглядом смотрел на стопку бумаг, лежащую перед собой, и мечтал, что бы его кто ни будь, застрелил. Я настолько глубоко это прочувствовал, что пожалел о некстати проснувшихся эмпатических способностях. Еще я ощутил, что у него безумно болит простреленное недавно колено, и этот гигант может передвигаться только с помощью палочки. Видимо его недавно спихнули на эту работу, из какого-то боевого подразделения, и он еще не успел смириться со своей инвалидностью.

— Ну, здравствуйте Антон Викторович, — приподнялся он со стула, протягивая мне лопатообразную ладонь для пожатия. Не смотря на явно ощущаемые мной отголоски боли от этого действия, он ни на секунду не сомневался в нем. — Присаживайтесь.

— Здравствуйте. Спасибо. — Немного скованно ответил я.

— Может чаю, — неуверенно предложил он.

Я понял, что он тоже не уверен в информации, которую должен у меня узнать, и не очень представляет, как ему получше зайти.

— Нет, спасибо, — ответил я, и решив брать быка за рога, продолжил, — мне хотелось бы знать зачем меня сюда пригласили.

Полковник немного задумался, и вполне уверенным тоном спросил.

— Антон Викторович, нам стало известно, что вы являетесь самым сильным магом в игре Маноратха, а так же то, что и в реальности вы открыли в себе подобные же способности. Вы можете это подтвердить?

Когда я задержался немного с ответом, у него как раз остро стрельнуло в колене, и я осознал, что боль преобразует некоторую его неуверенность в злость в отношении меня. Ему уже хотелось треснуть мне покрепче и с пистолетом у виска потребовать рассказать все, что знаю, хотя на лице у него только

веко немного дернулось. Вот это выдержка, при такой боли, которую я слышу, я бы давно орал как мартовский кот.

Нет, так дело не пойдет, и разговор, может перерасти в личную неприязнь. Стоит или нет сотрудничать с этой госструктурой вопрос не стоял, а вот личные отношения складываются именно при первом знакомстве, а потом только шлифуются. Немного поколебавшись, я решился пойти ва-банк.

— Да Андрей Тимофеевич, вы позволите продемонстрировать? — постарался спокойно спросить я, и после кивка, направился к нему.

Подойдя к нему сбоку, я заметил, как он напрягся, видимо сказываются боевые рефлексы.

— Позвольте осмотреть вашу ногу, — попросил я его.

Он пожал плечами и протянул мне здоровую.

— Я имел в виду вашу больную коленку.

Он с интересом поглядел на меня, и с некоторым опасением, которое впрочем, внешне заметно совсем не было, подставил мне свою больную часть тела.

Сосредоточившись, я положил руки на его коленную чашечку, и понял, что она металлическая. Осмотрев внутренним взором, больное место я наблюдал картину маслом, приплыли. Внешне операция по замещению коленной чашечки титановым аналогом была выполнена идеально, а вот энергетическая часть говорила об обратном. Попытка просто насытить коленку энергией ничего не дали, даже немного сильнее стала красным светиться. Да, жаль энергии немного, и ведь потратил все на какой то бодун. А если попробовать зайти по-другому?

Я начал помогать скопившейся энергии разойтись маленькими частями по остальному организму, светившемуся ярким зеленым цветом. После моих упражнений полковника явно замутило, а в энергетическом плане, яркий зеленый цвет несколько побледнел, однако в районе коленки цвет был уже желтый, впрочем красный потихоньку возвращался. Да, тут надо полноценно сращивать кость с титановой вставкой, плюс сверху наращивать хрящевые ткани и организовывать возобновление суставной жидкости. К сожалению, я смог только последнее, да и то процентов на 10 от необходимого, когда моя энергия благополучно подошла к концу.

Обессиленный я сел прямо на пол рядом с его столом, и попросил воды.

— Ну и зачем вы так над собой издевались? — Спросил он меня.

— А вы попробуйте немного пройтись.

Полковник встал, и неуверенно сделал несколько шагов.

Удивленно на меня посмотрел, и попробовал присесть. Поморщившись от боли, он ухватился за стоящий рядом стул и вернулся на свое рабочее место.

— Я так понимаю, что облегчение ненадолго?

— Ну, к сожалению, маг я начинающий, и у меня просто нету энергии на более качественное излечение. Недавно по дурости приличный запас на избавление от похмелья потратил, а у вас достаточно сложный случай, и там просто необходимо иметь серьезный запас. Однако, я все же кое-что, чуть-чуть поправил, так что болеть должно немного меньше и в дальнейшем. — Раскрыл я некоторые подробности.

— А вот скажите, проблемы с оборудованием в Макдональдсе ваших рук дело? — Спросил он меня, лихорадочно обдумывая что-то.

— Моих.

— Не боитесь так спокойно мне об этом рассказывать? — Недоуменно поднял он бровь.

— А почему, я должен бояться собственного государства? — Спросил я его в ответ. — Ведь вы же и так были в этом уверены. А если не начали сразу с предъявления претензий, значит и теперь, вряд ли предъявите.

— Да претензий не будет, однако скажите, зачем вы устроили этот спектакль? — Искренне недоумевая, спросил он. — На попытку уйти от налогов не похоже, такое впечатление, что вы хотите от кого то спрятаться. Но от кого?

— Как вы уже сказали, я в игре самый лучший маг, и достать меня там не реально. А вот в реальности это вполне, простите за тавтологию, реально. Я же продавал очень эксклюзивный и дорогой товар, и покупатель явно обладая большими денежными средствами, а значит и связями мог попросить любимого папочку, например, решит вопрос в реале, что бы подобная информация, не ушла дальше. — Объяснил я свое поведение. — Это и была как раз попытка скрыться от тех, у кого есть мохнатая лапа.

Тут, я ощути, что наступил на больную мозоль.

— Что, попал в точку? — спросил я несколько потерявшего уверенность полковника. — И вас ребенок просил? Вы поэтому меня вызвали?

На этих словах я почувствовал искреннее возмущение, поднимающееся в полковнике.

— Простите, вижу, что нет. — Поспешил я сгладить ситуацию.

— Странно, ощущаю себя на допросе, в собственном кабинете, — улыбнулся полковник, — опять ваши способности?

— Да я чувствую ваши эмоции.

— Ну что ж, вы правы, был инцидент, правда, я не знал, что это вы.

— Может, перейдем к делу? — предложил я, полагая, что подобная тема вряд ли радует моего собеседника.

Я почувствовал, что могу уже довольно спокойно встать с пола, и занял свое предыдущее место. Тем временем полковник уже привел в порядок свои чувства, и приготовился работать.

— Я зайду немного издалека. Как вы знаете, Манораха была сделана, в обучающих целях? — после того как я кивнул, он продолжил. — Были у нее так же и другие цели. Главная из них, конечно, увести молодежь с пути потребления, когда они в большей массе превращаются в жвачных животных, которым ничего не надо. Вторичные цели, обучение различным навыкам, создание хобби, подготовка базы для обучения специалистам и так далее. Развитие экстрасенсорных возможностей тоже предполагалось, однако никто не прогнозировал настолько ранее и явное их появление. Я лично думаю, что вы пока только первая ласточка, будут и другие маги, и хотя среди них найдется много законопослушных граждан, однако будут и те, кто свои способности применит для того, что бы закон нарушать. Вы явно продемонстрировали подобную возможность, а если грабитель, даже с вашими возможностями в банк, например, придет. Никто ему ничего просто не сможет противопоставить. Помимо этого в игру пустили множество других стран. У них те же условия, что и у нас, а значит, и там будут появляться маги. И нашей стране уже стратегически необходимо быть на пару шагов впереди по этому направлению.

— Чем же я один, смогу вам помочь? — Уже догадываясь об ответе, спросил я.

— Мы хотим создать группу бойцов, с магическими способностями, и просим вас выступить инструктором этой группы в магическом направлении. — Подтвердил он мои догадки.

— Вы знаете, им же для этого надо будет начать играть в Манорахту.

— Да они уже там играют, уже недели две.

— Это все хорошо, но помогать, к сожалению, смогу им только в реале, а в игре просто не получится. — С сожалением уточнил я.

— Почему же? — удивился полковник.

— Вы читали заметки "Нового Робинзона"? — после кивка уже начинающего догадываться полковника, я продолжил. — Так вот это я. Сижу неизвестно где, и неизвестно как мне добраться до людей.

Полковник сначала округлил глаза, а потом начал просто оглушительно смеяться. Ну, да, ему то смешно, а мне, что делать.

— Простите, а мы все никак не могли понять, почему персонажа такого высокого уровня никто не видел в городе, а связать никто не догадался. — Тут он нахмурился. — Ух, эти дармоеды из аналитики у меня попляшут.

На лице полковника появилось мечтательное выражение, а в чувствах было глубокое предвкушение, того, что он с ними сделает.

— Ладно, — продолжил он, отвлекшись от мечтаний об экзекуции аналитиков, — будете в реале с ними встречаться, и объяснять, что делать в игре, потом проверите их на способности.

— Полковник, — решил обратиться я, — людям понадобится еще приличная группа прикрытия из боевиков, а то маги поначалу в игре довольно слабая специальность.

— Не волнуйтесь, на эту программу подписали в основном боевых ветеранов, там в боевке, они быстро всех нагнут при необходимости. Не всем везет, так как мне — горько добавил он, направил он взгляд под стол, потом на стопку бумаги и продолжил, — у нас есть очень хорошие специалисты, которые просто в силу увечий не могут служить. А в игре они при своих ногах, с руками и другими частями тел.

— Хорошо, я составлю подробный гайд, как надо раскачивать магию, а потом, если будут вопросы, постараюсь на них ответить. Однако мне очень не хотелось бы, — уточнил я, — что бы он попал куда-то еще кроме вашего подразделения.

— Нам бы этого хотелось еще меньше, — улыбнулся полковник, — это же стратегическая информация. И будет ваш гайд храниться с пометкой "совершенно секретно", и выдаваться строго под подпись о неразглашении.

Тут он явно загрустил, а я внезапно понял, что полковник задумался о семейной ситуации. Увидев понимание ситуации на моем лице, он улыбнулся, и сказал, — ничего, пусть теперь отпрыск побегает, что бы самому научиться.

— Полковник, мы с вами забыли об еще одном важном моменте, — решил напомнить я, и когда он вопросительно поднял брови, уточнил. — Что с этого получу я? Конечно, я люблю свою страну, но это ведь работа, а я уникальный специалист.

— Надо же, а я уже думал, что вы забудете, — ухмыльнулся он. — Зарплата в размере 50 000 рублей и единомоментные выплаты за срочные консультации вас устроят?

Я почувствовал, что это далеко не вся сумма, которую он может мне предложить, и решил немного поторговаться.

— Андрей Тимофеевич, я прекрасно знаю, что вы назвали мне далеко не всю сумму, на которую вам дали добро. Давайте быть до конца честными.

— Нет, я все-таки поражаюсь, полезности ваших способностей, — ничуть не расстроившись, заявил он. — Да максимум, который я могу предложить вам это 300000 рублей.

— Вы знаете, пожалуй, могу согласиться на 150000 — подвинул я свою жабу, когда убедился в том, что теперь полковник озвучил полную сумму. — Однако мне необходимо, защитить не только себя, но и двух дорогих мне людей, от той же опасности, которую я озвучивал ранее.

— Я даже знаю каких, — кивнул полковник — Ваша девушку Дарью и Виктора Васильевича, вашего отца. Не волнуйтесь, — продолжил он, — этот вопрос уже решен, позвольте не говорить каким образом, но можете не беспокоиться о своих родных.

— И еще, — добавил я, не обращая внимания на возникающее в полковнике раздражение. — Я бы хотел, что бы меня потренировали ваши инструкторы, дав хотя бы основы рукопашного боя, и той информации, которая позволит мне хоть немного повысить шансы при возникновении внештатной ситуации.

— Зачем вам это надо? — уже уважительно спросил полковник. — Мы не допустим того, что бы с вами что-то случилось.

— Вы знаете полковник, если уж я начинаю играть в подобные игры, я хочу быть готовым к случайностям, а в этом мире, они происходят гораздо чаще, чем в Манораthe.

— Хорошо, я попробую решить этот вопрос, а сейчас не буду больше вас задерживать — абсолютно нетактично напомнил он мне о чести, которую пора бы и знать.

— Всего доброго, Андрей Тимофеевич.

— И вам Антон Викторович.

Домой я сразу не пошел, а сел в парке на скамейку поразмыслить о ситуации. Ничего нового в голову не шло, а погода располагала скорее бежать в ближайшую кофейню, погреться, и выпить чашечку кофе с коньячком. Но возникшая мысль, обломала малину моей лени.

Если, я могу получать много энергии с растений в игре, то почему не могу попробовать в реале? Рассудив так, я постарался отрешиться от окружающего, и почувствовать энергию от растений. Что то получилось, однако такой бесконечный мизер, что не стоит и пытаться получить с этого хоть что то. Но сейчас зима, может летом получится. А в прочем, зачем ждать, можно же съездить в оранжерею, там всегда цветение в разгаре.

Сказано, сделано, почти час, потраченный на поездку, был потрачен совсем не напрасно. Да энергии с растений шло крайне немного, однако не те крохи, что я засек из спящих растений. Только надо подумать, как их собирать.

Домой я вернулся в приподнятом настроении, и оставшееся от перерыва время писал гайд-диссертацию для силовых структур.

В игру, я зашел спокойный как удав, ведь теперь мне не надо думать о своей и Дашиной безопасности в реале. Как будто гора с плеч упала, а то, что добавилось дел, так не бесплатно же.

Манорatха ожидала меня в виде золотистого сияния от Ракситарии. Только на грани ощущения я услышал глухую тоску, и обиду.

Не понял!

Осмотревшись внимательнее, я разглядел, что ощущения исходят от Кальэни. Призвав ее к себе, я долго упрашивал, успокаивал, гладил и уверял, что ни в коем случае про нее не забыл, и теперь постараюсь уделять ей много внимания. Вспомнив, что мама драконица советовала читать дочке стихи, я решил вспомнить свое юношеское творчество, и порадовать питомицу.

Парящим в облаках, ты кажешься мне духом.
Как стихотворный слог, не обратима вспять
Надеюсь, я понять, кто ты и почему ты,
Из под небес смотря, не можешь их принять.

Юношеский бред, конечно, я уже не помню, когда и про что их писал, однако дракону, похоже, зацепило. Она, с грустью глядя в небо попросила почитать еще, я прочел, все приличное, что помнил, дав клятвенное обещание вспомнить еще.

А мне пришло сообщение,

> Поздравляем! Вы выполнили квест "стихи для дракона".
> Доступность квеста: Скрытый
> Условие сочинить стихи про драконов — выполнено
> Условие дракон питомец — выполнено
> Искусство +1
> +1 интеллект
> +3 удача
> Опыт 16 842
> Отношение к вам Драконов +1

Да разрабы жгут, это же надо такой квестик упрятать. Надо будет действительно побольше внимания Кальэни уделить, может еще, какая плюшка упадет.

Ладно, в планах у меня было как раз поставить Кальэни на самостоятельную добычу опыта. Единственная проблема, что лед встал, а рыба то под ним.

Но это удалось решить достаточно быстро. Я просто шарахнул пару раз ледяной стрелой с огненным зарядом, и дополнительно вскипятил воду на площади, примерно в пять квадратных метров, вбухав в этот процесс, уйму маны. За то полынья получилась отличная. Потом, долго разбирался в настройках питомца, и наконец, получилось.

Оказывается, питомец может самостоятельно вести охоту, но не более 2х часов плюс 2 минуты за каждый уровень питомца. При этом весь опыт идет самому питомцу, и хозяину не достается. А площадь доступная для контроля питомцем, изначально составляет 1м2, и добавляется по 0,5м2 за каждый уровень. Так что Кальэни может теперь сама воевать по 2 часа 50 минут, пока я вожусь с другими делами, а потом будет ко мне возвращаться.

Установив все настройки Кальэни, я пронаблюдал, как происходит процесс охоты, мне понравилось.

Сначала дракона пролетала над водой примерно сантиметрах в 50-ти, приманивая Ерша, как только тот выпрыгивал из воды, в надежде поймать приманку, она ловко била по нему хвостом, как игроки в бейсбол по мячу, и Ершик улетал на лед, где она его и разделывала. Выпадающий лут, она внимательно осматривала, за тем часть съедала, а часть клала в свою корзинку. Поскольку лед периодично подмерзал, она на лету приловчилась его растапливать огненным дыханием. В общем, ребенок занят, ребенок доволен, а я пойду заниматься делом.

Первым делом, я пошел проверить жалобы Кальэни, на отсутствие золота. В сарае, где оно хранилось, в виде руды, вольготно расположился клубок корней, видимо переваривая остатки руды. Остальные запасы руды тоже пострадали, видимо Ракситарии решила так пополнять свои минеральные ресурсы. Я высказал ей все, что думаю, о ее поведении, и своих масштабных планах на использование съеденного. Она виновато объяснила, что ей надо было срочно вырастить корни до каменного основания, что бы дальше использовать то, что есть там. И особенно, ей для развития в это момент нужно было золото. То, что больше ей не надо, меня нисколько не успокоило, я еще раз обругав ее, объяснил, что надо спрашивать меня, когда ей что то понадобится.

Детский сад какой-то!

Посмотрел еще раз Ракси, оказалось, что она уже второго уровня. Не понял, как это? Похоже, что она растет в уровнях вместе с физическим ростом. Это хорошо, а то я уже не

представлял, как качать ее. Однако это сейчас она так быстро выросла, а потом? Ладно, будет день, будет пища.

Пора за работу.

Как назло, только приступил к укладке каркаса кузнечной печи, как в голове раздался вопль Кальэни, о том, что на нее напали.

Отменив установку самостоятельной охоты, я призвал дракону к себе. Оказалось, что ей порвали крыло, и теперь она по земле убегает от монстра, который на нее напал. Я бросился навстречу, спасать свою питомицу, параллельно призывая Камаза и Мустангара и объединяя всех в группу, в том числе и дерево. Ракси сразу повесила на нас бафы благословение, регенерацию, и увеличенный на 20 % объем жизни. Надо же, я и не знал, что у нее такое есть. Потом надо будет внимательнее глянуть.

Подбежав к границе, до которой достигала защита Ракси, я увидел картину маслом. Прихрамывая и подволакивая крыло, к нам бежала Кальэни, полоска выносливости у нее была уже плотно в красной зоне, но выручало то, что она значительно легче монстра. За ней, утопая по пояс в снегу, прорывался здоровый рептилоподобный монстр, чем то похожий на велосераптора, из музея, только немного побольше.

Наконец, Кальэни добралась, и рухнула за нашими спинами. Я направил Камаза на танк и как только тот принял на себя агру монстра, направил туда же Мустангара. Тем временем Ракси бросила на рептилоида паралич, и начала оплетать ноги корнями. Противник застыл, и я уже начал было отлечивать повреждения нанесенные КАМАЗу, как он очнулся, и принялся вырываться, из пут еще довольно тонких корней дерева. У Ракси за 25 секунд заклинание паралича, съело весь запас маны. Что бы хоть как то помочь, я бросил на тварь свой паралич, вбухав туда две трети полного запаса маны. После чего у меня осталось всего около пятисот единиц. Монстр опять застыл, и за те полтора десятка секунд, что действовало заклинание, Ракситарии удалось его оплести настолько, что бы восстановление корней, шло несколько быстрее, чем ящеру удавалось их ломать.

Теперь наша задача была добить монстра. Ящер же тем временем, видимо воспользовавшись умением, громко зарычал и Камаз испуганно отпрыгнул от него в сторону. Сменив противника, монстр махнул челюстью и вынес одним ударом больше половины ХП Мустангара. Коняшку я отозвал, так как еще одного удара она не выдержала бы. Ящер принялся грызть удерживающие его корни, и я решился. Собрав всю доступную ману, я подготовил стрелу хаоса, и дождавшись, когда рептилоид вновь откроет свою пасть запустил стрелу прямо в нее, благо цель

была достаточно обширная. Сначала ничего не произошло, зато потом из глотки ящера вырвало приличный кусок и вместе с фонтаном крови плеснуло в мою сторону. Еле увернувшись от "приятного" подарочка, я посмотрел на монстра, его полоска жизни, окрасилась в желтый цвет, и постепенно таяла вместе с изливающейся кровью.

Пока Камаз продолжал отвлекать монстра, я уселся в позу лотоса и постарался войти в транс, по гайду, который прочел в инете, что бы ускорить восстановление энергии. Оказывается способность йога, на начальных уровнях, позволяет ускорять этот процесс.

Тем временем, рана нанесенная ящеру перестала кровоточить и здоровье даже начало понемногу восстанавливаться, что в принципе логично. Ведь у ящериц просто обязана быть значительно ускоренная регенерация.

Но к этому времени я, наконец, сумел немного восстановить энергию, и запустил в еще не закрывшуюся рану еще одну стрелу. Сильного ущерба, стрела в этот раз не нанесла, однако отверстие в основании шеи ящера расширилось, и кровь пошла снова, постепенно снижая уровень его жизни.

Так дело не пойдет. Мы будем мучать ящерицу такими темпами до завтра. Потом пора лечить Камаза, а то у него уже половины ХП как ни бывало. Я вспомнил, про копье, которое недавно доделал, но отложил в сторону, за ненадобностью. А что, может сработать.

Сбегав за копьем, я вернулся к месту действия. Как оказалось вовремя. У Камаза полоска жизни приближалась уже к красной зоне, а ящер опять начал восстанавливаться.

Надо было срочно делать рокировку. Кинув в бой мустангара, я отозвал Камаза, после чего встал на его место, и снова поставил буйарка. В этот раз, Камаз как и планировалось, встал со стороны открытой раны и принялся ее бередить. Отозвав вновь подбитого мустангара и после снятия агры вновь направив его в бой, я подлечил Камаза набежавшими крохами энергии. Далее уперев копье в землю, я направил его в шею монстра, прямо под нижнюю челюсть.

Сложилась именно та ситуация, которую я и планировал. Монстру, что бы ударить буйарка, надо было повернуть шею, а каждый раз поворачивая ее, он натыкался на выставленное копье, что в свою очередь сбрасывало удар. Учитывая низкий урон с моей стороны, ящер не атаковал меня, а я не давал атаковать Камаза. Так мы ковыряли его почти полчаса, пока прочность древка не упала до нуля, и копье не сломалось. Однако ящеру это не помогло. Мы с Ратси уже поднакопили энергии, и приложили

монстра, что называется "из всех стволов". Поскольку жизнь его уже и так была в красной зоне, он благополучно издох, а мы получили опыт.

Мне с этого боя достались,

> Профессия Воин…… +3
>
> Поздравляем! Вы с уровня неофита в профессии Воин, поднялись на 1-йуровень подмастерья. Атака увеличивается на 10 %, и растет на 0.25 % каждый уровень профессии подмастерья Воина. Защита увеличивается на 10 % и растет на 0.25 % каждый уровень профессии подмастерья Воина. Характеристики сила +1, ловкость +1
>
> Способность Владение копьями…… +2
>
> Магия Хаоса +1
>
> Поздравляем! Вы развили свою способность в магии хаоса, с уровня начинающего поднялись на 1-йуровень умельца. Эффективность заклинаний на основе магии хаосаувеличивается на 10 %и увеличивается каждый уровень умельца в магии хаоса на 0.5 %. Скорость естественного восстановления магической энергии увеличен на 10 % и увеличивается каждый уровень умельца в магии хаоса на 1 %. Вы получаете дополнительный опыт, при каждом критическом попадании, нанесенном с участием магии хаоса. Контроль заклинаний на основе хаоса увеличивается вдвое.
>
> Магия Воды +1
>
> Получено 81410 очков опыта, 5 % (4 071)опыта передано питомцу
>
> до следующего уровня 1319356 очков опыта

Да битва была нелегкая, и это учитывая, какие кидала Ракси бафы на нас, и дебафы на монстра. Посмотрев по логам, я увидел, что уровень монстра был 336, и вообще настоящее чудо, что он всех нас тут и не положил. Посмотрел на Ракси, она после боя заметно выросла внешне, а в уровнях поднялась до шестнадцатого сразу. А вот с Кальэни было сложнее, один то уровень она взяла, только разорванное крыло не хотело срастаться, и в способностях пропал полет. Заклинание лечения не помогало, максимальный объем ХП был достигнут, но крыло срастаться упорно отказывалось. Я попробовал зашить

разорванное с помощью жил животных, заготовленных мной для изготовления амуниции. Настроившись на внутреннею структуру ткани перепонки крыла, я начал аккуратно вливать энергию, и пытался срастить разорванное. Однако потерпел фиаско. Там столько было всего, что я даже не представлял, что и с чем нужно было сращивать.

Выйдя из игры, я засел за интернет в поисках информации. Первым делом, глянул на сайт Маноратхи в поисках новости про бродячих монстров. Оказывается администрация игры совместно с ИскИном "по просьбам игроков", которым стало скучно сидеть в городе, когда вокруг непролазный снег, убрали до весны большую часть старых монстров, оставив только минимальное количество необходимое для прокачки. Заменили же их бродячими монстрами с удвоенным от прежнего, уровнем. То есть теперь вместо, например, десятка белочек третьего уровня на той же точке рождался один спиногрыз шестого уровня почти без ограничений по территории пребывания, за исключением границ зоны, за которые они заходить не могли. У новых монстров зона агры исчислялась очень просто, радиус зоны равнялся уровню монстров. Так, что тот же спиногрыз контролировал зону диаметром 12 метров. Еще одной неприятной их особенностью оказалась возможность агриться на постройки. Так, что учитывая, что уровень монстров в нубозоне был от первого до пятнадцатого, теперь там бродят монстры от второго до тридцатого уровней.

Администрация "успокоила" игроков, заявлением, что если начальный город будет разрушен таким чудовищем, то в течении суток восстановится в первоначальном виде. То есть без построек игроков и иже с ними.

Единственное, что хоть как то смягчало эффект, это срок респа монстров после их убиения, который тоже исчислялся очень просто. Количество часов, через которые появлялся новый монстр, было опять же равно его уровню.

Теперь в городе, постоянно находились игроки в готовности к защите города. Особенно они гордились последней своей победой, когда группой в семьдесят человек, уровней от шестого до тринадцатого задавили монстра двадцать шестого уровня, потеряв только 12 защитников и городские ворота, которые в прочем быстро починили.

Интересно как там остальные государства, у них-то нет прокачанных игроков достаточно высокого уровня, максимум на данный момент восьмой у американцев и корейцев, и седьмой у немцев, англичан, и еще шести государств, остальные пока только до шестого уровня планку догнали.

Так и есть, большинство слили свои начальные города.

Держатся пока только американцы, корейцы и немцы, и то только из-за того, что все применяют стратегию приманки. То есть отманивают от города одним игроком сагрившегося монстра, на дистанцию доступную для бега игрока, пока у него выносливость не заканчивается. После того, как игрока убивают, другой тоже агрит моба и убегает еще дальше, и так до шести игроков начальных уровней. Ну а монстров до двенадцатого уровня, они бить приловчились.

Далее можно было почитать пространные выражения игроков об умственных способностях всего состава администрации и их заглючившем ИскИне. Однако я переключился на нелегкие размышления о своей судьбе. Ведь там, на ставших уже привычными просторах, сейчас бродят монстры уровней 64-600+, с зоной агры в диаметре до 1 200 м+, которые в любой момент могут снести все, что я так долго строил и главное убить Ракси. И то, что убитый нами монстр, отреспится только через две недели, совершенно не успокаивало.

Погрустив немного, я засел за поиск по сайтам ветеринарной тематики, и когда закончил со сбором информации по тему, с ужасом увидел что ее аж шестьдесят гигабайт, да тут не на один день изучения, и даже не на одну неделю. Покопавшись в найденном, я отметил свои первые шаги в излечении Кальэни, и вернулся назад в игру.

Первым делом, надо было как-то защитить свою территорию. В идеале остановив, захватить и уничтожить монстров. Обсудили этот вопрос с Ракситарии, решили строить ограждение и выращивать ловчие ямы. Почему, именно выращивать, да потому, что игра, через час выравнивала любую ловчую яму. А за час нормальную яму, под монстра 300+, не выкопаешь. Игроки как-то хитрят, но все, что они могут, так это сделать небольшую ямку, и заманить туда монстра примерно до метра в любом измерении. А на остальных такой фокус не выходит. Нет, в принципе есть специальность "Ловец", у него как раз бонус ко времени жизни ловушек. Но у меня ее нет, да и качать неимоверно долго и сложно. На сколько, я знаю на данный момент самый большой уровень ловца четвертый, а увеличивает он жизнь той же самой ямы всего на шесть минут. Хотя в моем случае как раз эта профа пригодилась бы. Самое оно бить монстров намного выше тебя по уровню, пока они в ямах сидят. Но чего нет, того нет. Зато есть Ракси, которая возможно сможет обойти этот закон.

Для начала, мы с Камазом, "на цыпочках" отправились в ближайшую рощу, собирать саженцы. Подбирая в основном дубовые, я с помощью магии вытаскивал их из промороженной земли, и укладывал в кузов моего грузовичка. После того, как

натаскал 60 штук, вычистив от них всю округу, я отправил нашу лесхозкоманду домой. По дороге опять напал монстр, но повезло, и он оказался всего сто двадцать восьмого уровня и Камазище его быстренько ухайдакал, не без моей активной помощи конечно. По возвращению Ракси мне доложила, что поймала еще одного гулену. Но пока вполне спокойно его удерживает, хотя мана все же уходит немного быстрее, чем восстанавливается. По ее сообщению, она смогла бы продержать это недоразумение еще сутки, но просила его добить, а то он все время пытается закопаться.

Когда мы подошли к месту поимки монстра то увидели нечто, очень похожее на огромного крота, который, не переставая крутился в большой клетке из корней Ракси, постоянно ломая мелкие корешки, которые пытались дотянуться до него и схватить.

Я отправил Камаза на его "стоянку", а сам пригласил Кальэни и мы вместе с ней и Ракси, принялись методично добивать крота магией, что нам через двадцать минут вполне удалось сделать. Наша защитница подняла еще один уровень, и мы приступили к изготовлению изгороди.

Изгородь решили делать двенадцатилучевой звездой. Я высадил в соответствии с планом все саженцы, которых хватило только на одну пятую территории, но Ракси меня заверила, что этого будет вполне достаточно, и остальное она осилит сама. Подключив свою корневую систему к корням молодых дубков, он начала их активное выращивание. Я понял, что она берет материалы для этого из каменного слоя, до которого доросла-таки, однако ей для этого необходима еще и мана, которая уходит как в пропасть. Передав ей почти всю наличную у меня ману, для ускорения процесса, я отремонтировал копье, которое так хорошо себя показало. И принялся за лечение Кальэни.

В этот раз начал с того, что срезал с краешков рваной раны, новую кожицу, которая и мешала сращиванию крыла. Однако меня ожидала большая птица Обломинго. Не успел я срезать верхнюю часть кожи, как она тут же восстановилась. Регенерация у моей питомицы, тоже оказалась на высоте.

Попробовав еще несколько способов, в конце концов, пришел к сложному решению, надо нанести драконе серьезную рану, что бы она не успевала регенерировать старый разрыв. Кинув на Кальэни паралич, я собрался с духом, и с глубоким сочувствием воткнул копье прямо в мягкие ткани драконы. А где самые толстые мягкие ткани, в которых отсутствуют внутренние органы? Правильно, — это ягодичные мышцы. Сделать в ответ она ничего не могла, однако я долго слушал спич о способах

потребления человекоподобных в массовых количествах, за их тупость, наглость и так далее.

Тем временем, я опять снял кожицу на крыле, в этот раз, она регенерировала на порядок медленнее. Соединив края раны, я принялся сращивать ткани. Дело это было долгое, дракона устала ругаться, и тихонько постанывала. Успокаивая ее, как маленького ребенка я приговаривал и приговаривал,

Крылышко хорошее заживет,
Девочка крылатая полетит,
Скоро боль противная у нас пройдет,
Вот и крылышко ее не болит.

Примерно через час мытарств, рана, наконец, заросла, и выскочило сообщение системы,

> Поздравляем! Вы создали наговор "Лечение рваных ран на крыльях". Полностью излечивает рваные и рубленые раны на крыльях. Затраты маны 50-150 МП, в зависимости от размера самой раны. Дополнительное свойство наговора, частичное обезболивание. Внимание заклинание подходит только для существ имеющих крылья.
>
> Новая Профессия Знахарь +1
> Поздравляем! Вы первый, кто добился такого прогресса в профессии Знахарь. Пока вы лидируете, ваши Заговоры и Наговоры на 5 % эффективнее расчетного. Так же начисляется дополнительный опыт за создание новых Заговоров и Наговоров, опыт зависит от сложности созданного. Качество и эффективность Наговоров и Заговоров зависит на 50 % от словесной формы и содержания. Навык особенно рекомендуется развивать людям со склонностью к стихосложению.
>
> Новая сложная профессия Заклинатель +1
> Поздравляем! Вы первый, кто добился такого прогресса в сложной профессии Заклинатель. Пока вы лидируете, ваши заклинания, преобразованные в устную форму на 5 % эффективнее расчетного. Так же начисляется дополнительный опыт за создание новых устных заклинаний, опыт зависит от сложности устной конструкции, языка (ов) на котором (ых) создается заклинание и уровня сложной профессии Заклинатель. Для развития сложной профессии Заклинатель рекомендуется изучение нескольких языков.
>
> Профессия Лекарь +1
> Магия Жизни +1
> Интеллект…… +2
> Мудрость…… +2
> Дух +1

Мама дорогая! То есть теперь можно сделать готовые заклинания, и проговаривая их в бою, не пытаться натужно сосредотачиваться. Да и для многих других заклинаний подойдет, не только для боевых.

Ладно, плюшки плюшками, а пора освобождать питомицу, ну

и влетит мне от нее за лишнее отверстие, в мягком месте. Вынув копье, я первым делом кинул на питомицу лечение, и только убедившись в полном восстановлении ее тушки, снял паралич.

Кальэни полежала еще немного, встала на лапы, и с угрожающим видом, не спеша двинулась в мою сторону. На сколько, я успел разобраться в мимике драконы, меня сейчас будут поджаривать и тщательно пережевывать. Понятно, что вряд ли она меня убьет, но отомстить может. Я изо всех сил старался излучать искреннее сочувствие и глубокое раскаяние одновременно. Понятно конечно, что я лечил ее и вроде, как ни в чем не виноват, но общение с женским полом, не единожды убеждало меня, что иногда лучше принести извинения, даже если ты не виновен, а иногда и особенно если не виновен.

Дракона подошла ко мне, и вплотную приблизила свои глаза к моим. Я немного сжался в предчувствии скандала, но неожиданно она чуть отвела голову и положила мне ее на плече, одновременно передав коротким всплеском чувство глубочайшей благодарности и любви. В этой эмоции были все ее переживания о том, что она потеряла навсегда небо, и огромное облегчение от того, что это не случилось. Вот ей-богу иногда меня просто поражает глубина этого мира, так не похожего на игру.

Но как говорится хорошего понемножку, и погладив Кальэни немного по голове, я вышел из игры.

Пора было собираться на встречу с Дашей. Быстренько приведя себя в порядок, я вышел из дому, в надежде спокойно сесть в машину и уехать в сторону свидания.

Однако моим надеждам не суждено было сбыться. Прямо у подъезда меня перехватил уже знакомый лейтенант Добрый.

— Здравствуйте Антон Викторович! — радушно обратился ко мне лейтеха.

— И Вам не болеть лейтенант. — Кислым голосом ответил я, уже догадываясь о безнадежно испорченном вечере.

— Позвольте подвезти вас к вашим слушателям. — Продолжил он.

— Вообще то, у меня есть личная жизнь, и на сегодня были другие планы. — В раздражении бросил я.

— Не волнуйтесь, мы уже решили этот вопрос, после трехчасовой лекции вашим слушателям, наша сотрудница привезет вашу ненаглядную, в ваши же объятия. — Не заметив моего раздражения, так же бодро ответил мне лейтенант.

— Тем более напоминаю, о том, что вы подписали соответствующие бумаги. — Продолжил он.

— Подписал, — вздохнул я, — только не ожидал, что так быстро придется к обязанностям приступать.

Ничего не ответив, лейтенант пожал плечами, и указал мне направление к средству передвижения.

Добрый, привез меня ко входу в обычное здание, на вид, обычной школы. Единственное, что отличало ее от других таких же, это наличие глухого забора, так как везде стоят простые решетчатые, а так, та же спортплощадка, та же отдельно стоящая полуподвальная пристройка спортзала. На мой молчаливый вопрос, лейтенант ответил, что и учатся здесь самые обычные дети, правда, сотрудников нескольких особых ведомств.

Мы прошли дальше, и в итоге попали в небольшую аудиторию, оснащенную по последнему слову техники. За партами сидели девять человек, самой разнообразной внешности. Все взгляды тут же скрестились на нас с лейтенантом.

— О, Незлой приехал, давненько не виделись, — радушно проговорил парень, лет тридцати с тремя отсутствующими на одной руке пальцами, и одним глазом закрытым повязкой. — Давно не виделись. Все так же лижешь начальству розовую и нежную? — С неожиданной злостью продолжил он.

— Клещ, угомонись. — Раздался голос от второй двери, ведущей очевидно в смежную комнату. В двери стоял полковник Кущенко, и внимательно смотрел на собравшихся. — Потом, как-нибудь на досуге, обсудите с лейтенантом борьбу за чистоту моей "розовой и нежной", а пока к делу.

— Лейтенант, вы свободны, доложите, когда приедет наша красавица. — Приказал он, и дождавшись, когда лейтенант покинет аудиторию, продолжил. — И так, позвольте представить присутствующих.

— Господа, это ваш преподаватель в области магии, позывным у него будет "Корст".

Я, было, вскинулся, как и еще трое из присутствующих, но полковник махнул рукой, отложив, таким образом, наши вопросы на некоторое время.

— Это Ласка, указал он на девушку лет тридцати-тридцати пяти, ведущую себя так, как будто происходящее ее совершенно не волнует. На представление полковником, она отреагировала, лишь вяло мотнув головой в мою сторону. — Надеюсь, вы понимаете, что Ласка, это ее ник в игре.

— Баюн, — представил следующим он неприметного человека лет сорока. Тот чуть привстал, и немного наклонил голову в мою сторону. Я заметил, что у него полностью отсутствует правая рука и ему больно делать даже эти неширокие жесты.

— С Клещом вы уже познакомились. — После такого представления, парень незлобливо улыбнулся и махнул мне

здоровой рукой.

— Наутилус, — полковник указал на щуплого человека в очках с толстенными линзами. Мда, вот уж кто ну совершенно не вяжется с образом сотрудника ФСБ.

— Ремарк, наш поэт и прозаик, — рубаха парень улыбнулся мне во весь рот, и махнул рукой из инвалидного кресла. У него почти полностью отсутствовали обе ноги. — На всякий случай, про заек я не пишу — скаламбурил он.

— Флоретта, — представил полковник даму лет сорока пяти с жуткими ожогами по правой стороне головы, слева же она оставалась довольно милой женщиной, что создавало довольно страшное ощущение.

— Цербер, — с глубоко ощущаемым уважением, и где то даже преклонением, представил полковник человека чуть старше на вид чем он сам, на первый взгляд у него все было нормально, однако вряд ли бы в таком случае он сюда попал.

— Громовержец, — представленный встал, и немного угрюмо посмотрел на полковника, а мне стало понятно, откуда такой ник, даже с протезами обеих рук, он выглядел настолько внушительно, что иначе и не назовешь. Гигант заметно выше двух метров и поперек себя шире. По ощущениям его опасливое внимание большей частью было направлено в противоположный угол аудитории, где сидела миловидная девушка лет двадцати пяти-тридцати с абсолютно седыми волосами.

— И наконец, последняя по очереди, но далеко не по значению Гангрена, — представил полковник ту самую девушку. Хоть она и пыталась сделать вид, что ей все равно и она вся такая из себя стерва, но ее внимание тоже постоянно возвращалось к Громовержцу.

Представив всех присутствующих, полковник оставил нас, напутствовав удачей.

— Хм, пожалуй, приступим, — начал я, забравшись на небольшую кафедру.

— А, правда вы маг? — перебила Гангрена.

— На самом деле немного, я только начал продвигаться в этом направлении. — Немного смутился я.

— То есть вы на самом деле ничего не можете? — продолжила она меня давить.

— Ну почему же? Среди вас есть курящие?

На мой вопрос Флоретта, Наутилус и Ласка достали пачки, и даже у Ласки в глазах загорелся огонек любопытства.

— Хм, Ласка, достаньте, пожалуйста, сигарету и положите ее перед собой.

Немного презрительно усмехнувшись, девушка достала из

пачки дамскую сигарету и положила перед собой на парту. Я попросил аудиторию не мешать, и сосредоточившись пролевитировал сигарету в свои руки. Глянув в глаза своих "слушателей", я увидел некоторое удивление в смеси со скепсисом. Ну, да. Эти люди в своей жизни могли и не такие фокусы видеть. Тогда, я взял сигарету, повернул ее кончиком вверх и одним взглядом поджег ее, я настолько натренировал эту способность, что сосредотачиваться уже необходимости не было.

Судя по всему, мой поступок с зажиганием сигареты только уверил всех в том, что им фокусы показывают. Как же их убедить? Похоже придется опять использовать лечение, а у меня все еще не восстановилась энергия, даже до половины того уровня, на котором я лечил себя от похмелья.

Подойдя к Флоретте, я сосредоточился на наименее пострадавшем участке кожи, и принялся за его восстановление. Участок размером примерно с один квадратный сантиметр под моим взглядом немного выровнялся, приобрел здоровый розовый вид и сквозь кожу проклюнулись кончики волос.

Выжатый как лимон, я присел за одну из парт и в бессилии привалился к спинке сидения.

— Ну, что, убедил? — спросил я сиплым от слабости голосом.

Ласка вытащила из сумочки одноразовый платок, и вытерла мне кровь, стекающую из носа и далее по подбородку. А Флоретта достала зеркальце, и внимательно рассмотрев в него обновленный участок кожи, с восторгом уставилась на меня.

— Да, я смотрю вам не дешево, это достается. — Ровным голосом заметил Цербер.

— На самом деле не все так страшно, просто у меня сейчас совсем нет энергии в запасе. Приходится себя выжимать как тряпку. А так с каждым разом все проще и проще.

— А вы сможете со временем потихоньку восстанавливать остальное? — Как-то преданно заглядывая в глаза, спросила Флоретта.

— Я думаю, что через некоторое время вы сами сможете восстановить себя полностью, в этом плане на себе намного легче тренироваться. — Объяснил я.

— Почему? — немного расстроенно и обиженно спросила она.

— Энергия, которой вы себя лечите, из вашего организма никуда не девается. Выполнив работу, она большей частью переходит в другое качество, в энергию вашего организма, вызывая чувство бодрости и только. А вот то, что вы потратили на других уходит навсегда.

На время нашей короткой беседы, все присутствующие

превратились в слух, хотя некоторые и делали усилено вид, что им это не интересно.

Я немного оклемался, и вернулся на кафедру.

— Поскольку существование магии можно считать доказанным, давайте познакомимся с вашими персонажами, расскажите, пожалуйста, кто, чего достиг в манораthe?

Первым слово взял Клещ. — Персонаж девятого уровня, ДД, из магии осваиваю огонь, уже второй уровень, из заклинаний есть пока только воспламенение, маны шесть единиц. По боевке в двойку умельца выкачаны парное оружие и клинки. По крафту я, в основном, кожевенник. — Четко, по-военному доложил он.

Вторым была Ласка. — Персонаж девятого уровня, рога, из магии качаю воздух, третий уровень, он мне как то ближе, из заклинаний воздушное лезвие, но маны только на раз хватает, тоже шесть. По боевке в четверку умельца вкачаны ножи и в двойку умельца парное оружие. Так же в девятку скрыт, в двойку удар со спины, и в тройку только вчера прокачала подкрадывание, я сейчас по нему на первом месте. По крафту травница.

— Хм, так вот кто меня обошел!? Только сегодня заметил, что лидерство в подкраде пропало. — Улыбнулся я. После чего Ласка внимательно и с уважением на меня посмотрела.

Следом слово взял Ремарк. — Персонаж восьмого уровня, ДД, по магии качаю воду, второй уровень, боевых заклинаний по воде пока нет, могу только сконденсировать немного воды из воздуха, маны четыре. По боевке в шестерку умельца вкачаны топоры, любимое оружие секира. Крафт тоже с топорами связан, поскольку у прокачки топоров есть бонус и на бой секироподобным оружием и бонус на использование в профе плотник и лесоруб.

Четвертым представлялся Баюн. — Персонаж девятого уровня, рога, в магии пока не определился, экспериментирую и с водой и с воздухом, пока все первого уровня, маны четыре. По боевке, в двойку умельца вкачаны ножи и арбалеты. Скрыт, сегодня перешел на уровень умельца, сегодня же получил навык подкрадывания. Крафт гончар.

Далее представлялся Громовержец. — Персонаж десятого уровня, танк, в магии качаю землю, пятый уровень, маны восемь, из боевых заклинаний иглы (это когда из земли на пару сантиметров выскакивают иглы, и если ты в плохой обуви могу тебя значительно поранить, против мобов достаточно эффективно), По боевке булавы и щиты в четверку умельца. По крафту кузнец и сопутствующие профессии немного.

Шестым был Наутилус — Персонаж восьмого уровня, шаман,

уже четвертый уровень, могу управлять духом огня десять секунд, и духом лечения 5 секунд, еще в двоечку магия духа, она как то попутно прокачалась, маны три. По боевке пока РДД и хилл, думаю, со временем, моя профессия позволит мне быть баф-дебафером. По крафту травник и алхимик.

Седьмым была Гангрена. — Персонаж десятого уровня, РДД, по магии качаю огонь пятый уровень, доступны заклинания воспламенение и факел, маны девять. По боевке прокачаны луки в семерку умельца и клинки в восьмерку. По крафту охотник, шкуры для Клеща таскаю. — Скупо улыбнулась она.

Восьмым шла Флоретта — Персонаж девятого уровня, хилл, магия лечения в восемь, из заклинаний малое лечение, недавно появилось новое лечебное заклинание, однако в сети подобной информации о нем нет. По боевке не прокачивалась почти, только луки в четверку и ножи так же на всякий пожарный. По крафту тоже травник и алхимик.

Последним выступил самый уважаемый здесь человек, Цербер. — Персонаж десятого уровня, баффер, пока выступаю как ДД, магия света шестой уровень, заклинания изгнание и благословение, мана десять. Боевая часть, копья умелец шесть. Крафт сапожник подмастерье.

— Спасибо, ну давайте начнем лекцию? — немного неуверенно спросил я. — у меня это в первый раз, так, что расскажу как могу, а вы спрашивайте.

— Фи, Корст мы вам все о себе рассказали, буквально разделись тут перед вами, а вы нам о себе рассказывать не хотите. — Ехидно заявила Ласка.

Я почувствовал, что этот вопрос интересен всем и ответил. — Не знаю, стоит ли говорить, этот вопрос мы с вашим руководством не обсуждали, однако я думаю, что если меня не предупредили, то можно. Попрошу только оставить эту информацию между нами.

— Да давайте уже, не скромничайте. — Вновь поддела меня Ласка.

— Ну как скажете — решился я — позвольте представится, персонаж тридцать третьего уровня, основная профессия маг шестьдесят девятый уровень подмастерья, на данный момент, лидирует магия жизни тридцать шестой уровень умельца, так же еще тринадцать магических дисциплин тоже перевалили на умельца, боевых заклинаний порядка тридцати, маны триста сорок два. По боевке в основном прокачаны ножи до одиннадцатого уровня умельца, до пятого уровня прокачаны копья. По крафту основным считаю направление артефакторики.

По мере перечисления, глаза присутствующих открывались

все шире и шире, даже у невозмутимого Цербера на лице было написано удивление.

— На чем же вы так ножики то прокачали? — Первой опомнилась Ласка.

— Не поверите… На рыбалке. — Ответил я ей с улыбкой.

— Да тридцать третий уровень это серьезно, и сколько ущерб у вашего самого серьезного заклинания? — Спросил Клещ.

— Не считал точно, что то около десяти тысяч ХП, но это если всю ману вложить.

— Да, удивили. — Проговорил Цербер. — Наверное, можно начинать урок, приятно, когда преподает профессионал в своем деле.

— Ну, до профессионала мне далеко, но подсказать кое-что смогу. На самом деле, основная ошибка играющих в Манорatху, это то, что они перенесли в нее линейное восприятие скилов из других ММОРПГ, а это не правильно. В этой игре, как и в жизни, связаны между собой большинство знаний, если не все. Основная ошибка магов в Манорatхе, это то, что они пытаются качать только один вид магии. Вот вы тоже пытаетесь прокачаться в одну стихию, тогда, когда стихийная магия сложнее и наименее эффективна из всех, хотя и необходима, как основа, большинства заклинаний. Тогда как комбинация различных магических направлений дает самую большую эффективность. Так, что вам на ближайшее время задание, пробежать по всем учителям магии, и получить все возможные ее направления. Для всех ДД и РДД прокачать минимум в двойку основные стихии, дух и свет. Для Флоретты задача прокачать свет, дух и природу. Для Цербера тоже рекомендую немного прокачать стихии, но особое внимание уделить природе и духу.

— А почему нам с Дре…, с Цербером одинаковый набор магий, ведь специализация пропадает? — спросила Флоретта.

— Наборы магических направлений в основе своей одинаковые, а вот развиваться будут по-разному. — Подумав ответил я. — У него лидировать будет свет и дух, а у вас лечение и природа, а в дальнейшем жизнь.

— Далее, тем, у кого получится со стихиями, можете попробовать комбинировать их по парам. Комбинирование духа, воздуха и огня, позволяет развивать магию хаоса, а земли и воды магию порядка. Для магии жизни надо природу, лечение и дух, насколько я понял ну и так далее. Я оправил вашему руководству гайд по прокачке магии в игре, так, что я думаю, вам скоро его выдадут. Когда я в игре, можно со мной связываться, для решения игровых вопросов, как немного прокачаете магию в игре, будем пробовать развивать ее в реале. Насколько я понимаю, ваш разум

должен просто привыкнуть к использованию магии, что бы вы смогли начать развивать ее здесь.

— Что-то короткая лекция у нас получилась, вам не кажется? — Спросила Гангрена.

— Я не вижу смысла растягивать, то, что я могу сказать, я уже сказал, в гайде подробно описал известные мне шаги, а научить вас чему-то магическому в реале, не представляется мне возможным. Мы конечно можем поговорить "за жизнь", однако мне кажется, большинству из присутствующих уже не терпится опробовать новую информацию.

Попрощавшись со слушателями, я вышел из кабинета, где тут же был перехвачен "не злым" лейтенантом, и препровожден пред ясные очи руководства.

— Ну и как вам наши люди? — Спросил меня полковник по прибытии.

— Нормальные, — ответил я, заметив как при этих словах полковник удивленно усмехнулся. — Только не понятно, зачем меня сегодня сюда пригласили, когда все, что я сказал, есть в том гайде, который вам переслал?

— Вы дали им главное, надежду, а это такие люди, что если есть хоть малейший шанс, они его вытянут, и если они раньше играли, потому, что им приказали, то теперь они понимают зачем.

— А, скажите, зачем все эти шпионские игры, разве нельзя как то ограничить возможности те же капсулы, или еще чего придумать, игра то наша?

— Ну, теперь не совсем, — туманно ответил полковник, и тут же пояснил. — Дело в том, что ИскИну дали слишком большую свободу в рамках игры, и теперь в основном он рулит всей Маноратхой, и нам приходится с ним договариваться, о тех или иных изменениях. Сигнал с капсул, отличающихся от стандарта, он просто не пропускает, изменения в контенте он вносит сам, из того, что не может в основном только художественное оформление, мы например, рисуем данжи, а он их уже сам распределяет по карте. Мне вообще кажется, что он и сотрудничает с нами только из-за этого. Хорошо хоть эти умники додумались прописать максимальные ограничения в отношении нашего мира, а то настал бы полный армагеддец. Так, что мы можем только физически отключить этот ИскИн, а это означает конец самой Маноратхи, а у нас на нее очень многое уже завязано.

— Надеюсь, вы понимаете, что эта информация не для распространения? — Выложив наболевшее, очнулся полковник.

Я мотнул головой в знак глубокого понимания ситуации, и он

продолжил. — Мы, к сожалению даже не представляем, где вы можете находиться, да что там, мы даже не знаем, где находятся основные локации других государств. — Полковник махнул рукой, и мне стало понятно, что информационный поток с его стороны исчерпался.

— При необходимости мы будем с вами связываться, о времени и месте постараемся предупреждать заранее, лейтенант Добрый теперь ваш куратор, так, что если у вас возникнут к нам вопросы, обращайтесь к нему. Кстати там ваша девушка уже не далеко, не хотите встретить ее сразу по приезду? — Дал мне понять полковник об окончании беседы.

Я, конечно, откланялся, и поспешил в сопровождении лейтенанта в сторону выхода, по пути к которому, он благополучно исчез, оставив напоследок свою визитку.

Выйдя на тротуар, я отошел немного в сторону и в ожидании присел на установленную здесь скамеечку. Не прошло и пяти минут, как немного проскочив мимо меня, у бордюра остановился синий БМВ. К моему удивлению, далеко не сразу открылась дверь и из машины выскочила Дашка, которая с визгом устремившись ко мне, повисла на моей шее. Едва справившись с ее атакой, я обратил внимание, что следом из машины вышла еще одна девушка, Дашиного возраста. Высокая, и достаточно красивая, не хуже и не лучше Даши, просто абсолютно другой фенотип. Сравнивать их было как море и горы, вроде и то и другое география, однако из общего только туризм.

— Представляешь, — сказала она по окончанию бурного приветствия, — мы ехали домой к Софии, а тут она говорит, — смотри какой парень симпатичный сидит. А я тебя увидела и говорю, — да, симпатичный, и к тому же мой. Она не поняла сразу, потом остановилась, и мы так смеялись, что вылезти из машины не могли.

Я покачал головой, не поняв юмора, однако сделал понимающее лицо, и поцеловал любимую, не в последнюю очередь для того, что бы услышать немного тишины. Помогло не сильно, оторвавшись, Дарья продолжила, — А с Софией мы недавно познакомились, у нее в такое же время, получается, играть, что и у меня, поэтому мы сейчас вместе в ней бегаем. Представляешь, она танк, причем девятого уровня. Бегала со своей группой, но что-то у них там случилось, и она одна осталась. А вчера ей надо было помочь….. ну женские дела, ты не поймешь. А ты чего здесь делаешь? — проговорила она на одном дыхании.

— Дела, мужские, ты не поймешь, — немного поддел я ее. Даша немного покраснела и виновато опустила глаза. Чтобы не

развивать тему, я привлек ее к себе, и потрепал по голове. Верное средство разозлить женщину. От чувства вины не осталось и следа, правда, возникло явное желание надавать мне по шеям. Надо же, видите ли, прическу испортил.

Немного повоевав, Даша все же представила меня подруге, и мы договорившись о совместных посиделках в кафешке отправились в сторону набережных, где таковые были в избытке. Посидели очень хорошо, девчонки мило щебетали, но поскольку моего мнения обычно не требовалось, не особо прислушивался. Через некоторое время разговор перешел на Маноратху, и тут меня запытали с пристрастием. Выдержав нелегкий бой, я так и не решился при Софии запланировано поговорить с Дашей о ее переезде ко мне. Однако после расставания с Софией Даша сама завела этот разговор, и спросила, можем ли мы сейчас успеть забрать ее вещи, а то у нее есть еще три часа до выхода на работу, я с радостью согласился. Заехав к ней, мы забрали явно приготовленные заранее баулы, и под хмурый взгляд ее брата, отправились ко мне.

Когда Даша увидела две стоящие рядышком капсулы, счастью ее не было предела. Заявив, что теперь лишней минуты на работу не потратит, и уволится сегодня же, она выдвинулась выполнять задуманное, а я вновь погрузился в мир Маноратхи.

Слава богу, в игре ничего серьезного не произошло, Ракси пришибла пару монстров 94-го и 112-го уровней, забредших на ее территорию, и наконец, вырастила площадь с постаментом под статуэтку, ну теперь должно стать немного полегче. Так же заметно увеличилась в размере стена из высаженных дубков, причем их стало заметно больше, серьезного монстра они пока не задержат, но и сейчас у каждого из них по три тысячи ХП.

Первым делом, я призвал Кальэни, и проверил ей крыло, объяснив, что автоматическая охота пока отменяется, в связи с большой опасностью для нее. Расстроенно согласившись, Кальэни взлетела на большой сук Ракси и нахохлившись как курица замерла на нем.

После зашел в обновленный дом, в котором стены уже состояли из витого дерева, стояли новые стеллажи выращенные Ракси, и забрал статуэтку. Придя на площадь, я поразился картине, это было чудо. Именно так я представлял себе главную площадь в эльфийском городе. Зеленая, со свободно бегущими дорожками, небольшие кустики увешанные ягодами прикрывали оставшиеся неказистыми пока постройки. Две беседки, увитые виноградной лозой, радуют глаз. Особое чувство придает свет, половина поляны залито веселым солнечным, а другая, не менее ярким от ветвей Ракситарии. Граница же, проходящая по краю

кроны, вообще воспринимается только как нечто волшебное. Посередине, этого великолепия стоит прекрасная рябина, и в развилке ее ветвей отчетливо видна площадка под статуэтку.

Как только я вошел на площадь, система спросила, желаю ли я сделать эту постройку личной или общественной. Я естественно выбрал второй вариант, и установил статуэтку на подготовленную для нее площадку. Система тут же отписалась о полученных поселением бонусах, и подняла мою известность на пятьдесят пунктов.

Странно было наблюдать, как на территории хутора стоит зеленое лето, полное пахучих трав и деревьев, тут даже пчелы были, кстати, надо будет потом спросить Ракси откуда они взялись. А за пределами территории буквально метрах в пятидесяти лежат высокие сугробы и даже на вид очень холодно.

Полюбовавшись на волшебную картину, я сфотографировал все с нескольких ракурсов, что бы потом отправить самые лучшие фотки в редакцию, уже начинающую скучать без чего то нового. Я пошел достраивать плавильную печь. Провозившись над ней одиннадцать часов, я наконец закончил. За тем нанес на внутренние поверхности связки рун и тут же устроил ее обжиг. Подняв температуру с помощью заготовленного угля и магии, примерно до 1500 градусов я оставил печь остывать, а сам, в оставшееся время, решил реализовать старые задумки. Первым делом, я заново начал проверять все вещи, доставшиеся мне с ершей, ведь я уже достиг соответствующего уровня, и было из чего выбрать. Потратив два с половиной часа из четырех оставшихся, я перебрал только десятую часть, отложив несколько заинтересовавших меня экземпляров. Остальное переберу потом, зима длинная. Потом попробовал решить свою проблему с металлами, положив на наковальню кольцо из серебра с трехсекундным заклинанием замедления, я внимательно его рассмотрев, начал откачивать из него ману. Структура, видимая мной частично начала меркнуть, а частично осталась прежней. Интересно, почему это происходит? А попробуем поэкспериментировать.

Подняв кольцо, я залив его маной под завязку применил заклинание на летящую пчелу. Та упала на землю, и вяло на ней завозилась. В момент исполнения заклинания, на мгновение вспыхнула структура, но я просто не успел ее засечь. Проведя эту операцию над бедной пчелой, раз тридцать, благо маны хватало, я наконец разобрался, что к чему, и смог сформировать такую же структуру. Там было намешано магии земли, тьмы, и порядка, так же выделил для себя структуры привязки заклинания к кольцу, и структуру восстановления и хранения маны. После того, как я

смог полностью воссоздать заклинание без посредничества кольца, и применить его на многострадальной пчеле, система выдала несколько сообщений,

Способность Распознание заклинаний +1
Профессия Археолог +1
Профессия Артефактор +1

Профессия Маг +1
Поздравляем! Вы первый, кто смог расшифровать и изучить заклинание из артефакта. Получено достижение "природный артефактор", бонус + 2 % к расчетным характеристикам всех создаваемых артефактов, + 5 % к максимальному объему магической энергии в накопителях создаваемых артефактов и скорости восстановления магической энергии.

Очень хорошо, а теперь пока есть немного времени, выполню, что запланировал. Вернувшись к наковальне, я вновь положил на нее кольцо, и выкачав из него всю энергию, полюбовался на оставшийся серебряный порошок, на взгляд тут было примерно треть, от того объема материала из которого состояло кольцо.

Опять сообщение,

Новая способность Переработка артефактов
Поздравляем! Вы первый, кто добился такого прогресса в Переработке артефактов. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус +10 %выхода материала при разрушении артефакта, + 10 %к вероятности сохранения магического камня, если он присутствует в изделии, + 5 %к вероятности изучить заклинание, установленное в перерабатываемом артефакте.

Расточительство конечно, однако это единственный для меня на данный момент способ добыть чистые драгоценные металлы и особенно золото.

Хочу попробовать еще одну вещь, взяв одну сережку из отобранных ранее, я отправился к загону, с Камазом. Ну, загоном это теперь назовет мало кто. Скорее небольшая полянка с ограничением подвижности животного. Мечта фермера, трава сама постоянно растет перед мордой животного, а отходы его жизнедеятельности, моментально растворяются в клубке корней.

Подойдя вплотную к буйарку, я сосредоточился, и заставил плоть его уха расступиться и пропустить через себя кольцо серьги. После этой процедуры заглянул в информацию о маунте.

Мама дорогая….

Что я сделал, и что из этого вышло?

Я взял "Серьгу носильщика" на +230 % переносимого груза, правда для девяностого уровня, которая была у меня пока в единственном экземпляре, и прицепил к уху буйарка. И что бы вы думали? Получилось!

Я в шоке сел на землю и внимательно рассматривал строчку в статах Камаза о переносимом грузе. В моей голове, почему то не укладывалась цифра 17642 кг. Да уж, теперь это и в самом деле КАМАЗ.

Значит теперь, буду искать еще серьги для своих маунтов, и на Кальэни теперь можно пробовать.

Да сегодня был богатый денек, теперь вперед в реал, скоро должна прибыть Даша, правда она, скорее всего сразу полезет в капсулу, но я надеюсь, что мне удастся перехватить немного ее внимания.

Почти не удалось, сообщила только, что ее заставили отработать две недели, и она теперь будет отрываться не менее двадцати четырех часов в день, до момента увольнения. А поскольку сейчас онлайн София, я чуть-чуть подожду. Ну, пожа-а-алуйста….

Ну не могу я спокойно смотреть в эти глаза, куда там коту из того старого мульта. Конечно, подожду дорогая, куда ж я денусь. Договорились только, что она будет вылезать из капсулы каждые шестнадцать игровых часов как я, что бы выровнять время пребывания там.

Уже привычно скинув накопившуюся за время лежания в капсуле энергию в хранилище, я выгулял Ральфа, и опять залег в капсулу.

Времени прошло совсем немного, печь еще не остыла, и я взялся за разборку артефактов. В этот раз, с заделом на будущее я их разделял по пяти кучкам в первую шли арты, которые я мог надеть сейчас. Во вторую, арты до шестидесятого уровня, которые, вызывали интерес. В третью, подходящие моим маунтам. В четвертую, на переработку, а в пятую, на далекое будущее и на продажу, короче то барахло, на которое рука не поднимается в переработку отправить. Эта работа заняла у меня все двенадцать часов остававшихся до пробуждения Даши. Но то, что набрал, меня откровенно радовало.

Больше всех понравились наплечники к комплекту молодого героя,

Тип предмета: Наплечник, левый
Требуемый уровень: 32

Редкость: Очень редкий
Качество: Обычное
Материал: Пламенное железо
Название: Левый наплечник молодого героя
Прочность 138/140
Магический заряд: 50 МП
Восстановление магического заряда 4,5 МП/1 мин.
Свойство: Защита +41
Свойство: переносимый вес +4 %
Магическое свойство: Щит от магии тьмы время перезарядки 30 сек. Потребляет 25 МП, действует 15 секунд. Может быть заряжен магом.
Свойство комплекта: Каждая дополнительная вещь комплекта добавляет 8 % к свойствам предметов в нем.

и

Тип предмета: Наплечник, правый
Требуемый уровень: 32
Редкость: Очень редкий
Качество: Хорошее
Материал: Пламенное железо
Название: Правый наплечник молодого героя
Прочность 143/143
Магический заряд: 55 МП
Восстановление магического заряда 4,6 МП/1 мин.
Свойство: Защита +44
Свойство: Владение щитами +2
Магическое свойство: Щит от магии хаоса время перезарядки 25 сек. Потребляет 20 МП, действует 18 секунд. Может быть заряжен магом.
Свойство комплекта: Каждая дополнительная вещь комплекта добавляет 8 % к свойствам предметов в нем.

Были еще кольца, браслеты, серьги, ожерелья, довольно простой наколенник, и налокотник. Но ничего выдающегося.

Полюбовавшись еще немного на результат, я вышел из игры, и пошел готовить статью для редакции, пока Даша не освободится.

Быстро набросал небольшой текст, все равно в редакции поправят до неузнаваемости, отправил вместе со сделанными недавно фотографиями, теми, где не видно, постройки.

Тут как раз, появилась Дарья, и мы, перебросившись несколькими словами, как то быстро перешли сначала к легкой разминке, а следом и к тяжелым физическим упражнениям,

соскучившись, друг по другу. По прошествии трех часов, Даша вновь окунулась в Маноратху, я тоже планировал это сделать, но мне на коммуникатор пришло сообщение о начислении двадцати пяти тысяч, в качестве премии. Немного удивившись такой щедрости, я зашел на сайт медиахолдинга, и остолбенел. Мои фотографии показывали в новостях двух каналов, принадлежащих холдингу, они были на первых страницах его газет и на обложке одного глянцевого журнала. На сайтах можно было тут же скачать обои с этими фотографиями, конечно с логотипом холдинга, и на самой красивой из таких фоток, счетчик скачиваний перевалил уж миллионную отметку. На форумах шло пространное рассуждение, о том, что такую красоту, надо безусловно найти и приобщить. На сайте самой Маноратхи, собиралось с десяток партий, которые хотели "по зиме!" идти и искать этот рай, причем партии только из игроков 10+. В самой же игре, только за последние два часа зарегистрировалось двенадцать тысяч человек.

Мда, не малую кашу я заварил. Но ведь действительно красиво, глаз не оторвать.

Побродив немного по просторам сетей, я довольный от не запланированной прибавки к зарплате улегся в капсулу. На этот раз выставил счетчик времени на восемнадцать часов. Даша как раз должна будет к этому времени подъезжать к дому.

Зайдя в игру, я первым делом проверил печь. Она уже не дышала жаром, и можно было ее открыть для скорейшего остывания. Пока из печи выветривались остаточные газы, я подготовил плавку медной руды и прочистив скопившийся шлак, загрузил первую партию. Плавку делал как по учебнику истории металлургии в три этапа, первые два это обогащение руды и отшлаковка, а последний непосредственно плавка. Единственная разница, что стабильность температуры и подачи воздуха поддерживала магия. По окончании плавки, слил полученный металл в глиняные формы, и дал остыть. Посмотрев на свойства, остался доволен,

Материал: Смида
Распространенность: Редкий
Качество: Редкое
Примеси: Серебро 0,78 %, Свинец 1,22 %
Свойство…..

Еще получил + 2 к металлургу и + 1 к интеллекту.

Также выскочило сообщение о том, что могу работать с оловом, свинцом, серебром и золотом, а так же делать различные простые сплавы.

Пока печь остывала, занялся изготовлением инструментального набора. Смиды было совсем немного, потому как я первую плавку почти всю извел на отливку наковальни, так как моя первая уже почти развалилась. Первыми отковал, так необходимые мне шило и нож кожевенника, далее нож для рубанка и стамеску. Материала оставалось совсем мало, разве, что на несколько наконечников для стрел. Так, что остальное буду делать из следующей плавки.

В этот раз делал сплав бронзу. Теплилась надежда, что опять может получиться магический аналог, поэтому я подошел к плавке со всем тщанием.

Шихта составляла смесь руд, лома и присадок. Руды медная, в том числе почти доломанная наковальня, примерно 72–73 %, оловянная примерно 22–23 % и свинцовая соответственно 4–6 %. А в присадки пошел весь собранный серебряный порошок и перемолотый в пыль мрамор.

Плавка началась хорошо, дошел примерно до температуры в 100 ˚Со, однако сплав соединяться не хотел, я так и видел, что сплав очень неоднородный, и свинец потихоньку начинает абсорбироваться в поры глиняной обмазки печи. Немного подумав, я решил, что раз все равно получается не очень, то можно провести эксперимент. Я закрыл печь, и с помощью магии начал окачивать воздух из нее. На самом деле, я заранее строил печь для подобной плавки, называется литье под низки давлением, однако предполагал, что раньше, чем при плавке железа мне эта система не понадобится.

Во-о-т! Теперь пошло, но все равно, что то тут не то, нет структуры. А что у нас есть структура как не порядок. Вот!

Сосредоточившись, я начал потихоньку вливать в сплав энергию порядка. Вот теперь есть чувство, что все идет как надо. Продолжая вливать магию, я начал отливку в формы.

Материал: Королевская бронза
Распространенность: Легендарная
Качество: Редкое
Примеси: Серебро 0,6 %, Смида 2 %
Свойство: Редчайшая магическая разновидность бронзы
Свойство: При разрушении магических вещей из Королевской бронзы, что бы переплавить ее требуется уровень металлурга не менее Мастер 5, а для ремонта уровень кузнеца не менее подмастерье 50.
Магическое свойство: Предметы из Королевской бронзы дают случайные положительные эффекты на

носящего и/или его группу.

Магическое свойство: Не разрушается при нанесении рунических заклинаний (не более шести заклинаний)

Магия порядка +1
Металлург…… +5
Поздравляем!
Поздравляем! Вы с уровня неофита в профессии Металлург поднялись на 1-й уровень подмастерья……
Интуиция +1
Интеллект…… +2

Да-а, вот так мне нравится. Надо же материал-бафер!

Теперь надо качать кузнечное дело. Продолжим с инструментом. Посмотрим, что получилось с отливкой пилы. А ничего, немного проковать развести зубья и прокалить их, и получится приличная пила, типа ножовки. Я бы сделал форму и под двуручную пилу, однако, вторые руки еще не скоро ожидаются. Второй отливкой шел кузнечный молот, по моим прикидкам, примерно на полтора кило, но он цельнолитой и его обрабатывать не надо, разве, что рун каких-нибудь нарисовать, но сначала пила. В этот период, сделать еще одну плавку не успеваю, так, что постучим.

Взяв молоток, я нагрел в горне зубья пилы, аккуратно отбил им края, что бы заострить, после чего, "на глаз" развел их. Закончив с черновой обработкой, я принялся наносить руны.

Сначала я аккуратно нанес над каждым зубом по руне воды, между ними включил руны духа, хоть что-то да сработает. Нанесенные руны, я объединил рунами связи и добавил по полотну руны воздуха. Ближе к рукоятке, я нанес руны описания и управления. К руне описания подключил все связи. И в настройках задал работу рун духа и воды по очереди, а рун воздуха при каждом движении. После, соединил руну управления с рукояткой, в которую поставил изготовленный тут же маленький кристаллик силы. Далее я начал встраивать заклинания непосредственно в металл. Использовав все чему научился, исследуя кольцо, я сделал заклинание самозаточки на базе магии земли, и гибкости применив ту же землю и природу. Вырезав из дерева накладки на рукоятку, прикрепил все это смидными заклепками. За тем раскалил край полотна со стороны зубьев и резко опустил его в заготовленный снег. После того, как полотно перестало шипеть, выскочило несколько системных сообщений,

Кузнец…… +3

Рунный маг +1
Рунная магия +1
Артефактор +4
Интеллект +1
Мудрость +1

Я посмотрел на характеристики, и остался, несколько разочарован результатом.

Нет, с характеристиками все было даже очень хорошо,

Тип предмета: Пила
Требуемый уровень: 44
Редкость: Легендарная
Качество: Редкое
Материал: Королевская бронза
Название: Самопильная ножовка
Прочность 90/90
Магический заряд: 150 МП
Свойство: Сила +6,
Свойство: -50 % к затратам выносливости при работе пилой
Свойство: Скорость пропила возрастает в 4 раза
Свойство: Не тупится
Свойство: Необходимо владеть профессией Лесоруб и/или Плотник и/или Столяр, не менее 10-го уровня подмастерья.
Магическое свойство: Усиливает скорость восстановления выносливости группы на 12 %
Дополнительно: В этом предмете восполнение магической энергии превышает ее потребление.

но мне же сейчас нужна пила….

Представляю, сколько бы моя ножовочка стоила бы на аукционе. Аж к самому себе завидки берут.

Ну, что ж, попробуем еще раз со следующей плавкой, а пока, оставшиеся полчаса поразберём всяческое ненужное барахло.

И так, первая вещь золотое колечко с молнией, для 62-го уровня, разбираем. Отлично, вот он золотой песочек, и камушек выпал, бирюза, очень синяя и заметно прозрачная, даже странно для такого вида камней. Под конец, меня шандарахнуло молнией, но помня свой первый опыт с колечком, я поставил на себя все возможные щиты, связанные с воздухом, так, что после удара молнии в меня потеряно было всего с десяток ХП, которые впрочем, почти моментально восстановились.

Да, надо разобраться в этом механизме, похоже, колечко

сначала создает, и впоследствии накачивает заклинание, и оно остается висеть, грубо говоря, в стазисе. По этому, когда я откачиваю энергию из артефакта, и он разрушается, то заклинание выходит из стазиса, уже наполненное энергией, ну и бьет по ближайшей цели. То есть кольцо перед разбором желательно несколько раз использовать, истощив его, а уже потом разбирать окончательно. Ну, это конечно при подобной возможности, однако учитывать надо, а то попадется что-то сверх убойное, или проклятие какое.

Кстати, за разборку высокоуровневого колечка дали аж четыре уровня "Переработки артефактов".

Второй вещью была серебряная серьга испуга, для 40-го уровня, наверное, хорошая вещь для фарма бродячих животных, однако я всегда предпочту, что поэффективнее поставить. А вот само заклинание, распознать не помешает. Уже имея некоторый опыт, я принялся за исследование. Очень любопытно было наблюдать, как в этом заклинании были организованы такие силы как жизнь, разум, дух, и смерть.

В итоге, я изучил это заклинание, поднявшись в уровне распознания. После разрушил серьгу, и получил немного серебряного порошка, подняв при этом на единицу переработку артов.

Вот и все, уже пора покидать игру, как быстро летит время….

До приезда Даши осталось около сорока минут, и я приняв душ, ничтоже сумняшися полез в интернет.

Промежуточным итогом эпопеи стало открытие одной из поисковых групп выхода к морю, и ими же, сразу был организован рыбачий поселок. Дальше они решили не ходить, и поскольку состояли в одном клане, то решили на побережье организовать бизнес по добыче рыбы и строительству кораблей. Тут же, в блоге который описывал их похождения, было приглашение для всех активных игроков выше десятого уровня, о вступлении в клан. Для более низких уровней, они предложили поселение в гостинице и выкуп произведенного по "хорошим" ценам. По крайней мере, до тех пор, пока они не вырастут в уровнях, для вступления в клан.

Судя по сделанным фотографиям, нашли они чудесную бухту, укрытую от штормов, к тому же с глубоким дном. Самое оно, для закладки города. И камни есть недалеко, и дерева довольно много. Мечта корабела.

Еще три группы слились в полном составе, и решили вернуться для более качественной прокачки. И того, осталось семь групп, посмотрим, до чего дойдут они.

Тут я услышал звук поворачивающегося в замке ключа.

Дашка пришла. Ну ее, Маноратху эту.

Однако любимая, была совсем не в том настроении, и потрещав для приличия со мной пятнадцать минут упорхнула в капсулу, на последок пообещав мне, что как только уйдет, наконец, с работы, так тут же перейдет на мой график, и мы будем проводить вместе все время, не занятое игрой.

Оставшись в несколько расстроенных чувствах, я вернулся ко всемирной паутине. Как оказалось, сразу несколько людей заметили, что одна из уже известных в игре групп изменила стиль игры, и теперь гасит мобов заметно старше себя, активно используя неизвестную магию. Я сразу же позвонил по номеру на визитке "незлого" лейтенанта.

Трубку он поднял буквально со второго звонка. Я рассказал о найденных в интернете сообщениях, он же в свою очередь сообщил, что над этим вопросом уже работают. Я предложил отправить группу в новую неизведанную зону, а лучше даже через одну, где заложить свое поселение, что бы усилить скрытность их прокачки. Он обещал передать мое мнение полковнику, и попрощался.

Может, я конечно и зря суечусь, там аналитики сидят нечета мне. Однако лучше сделать, чем потом сожалеть.

На этом я закончил с серфингом по сети, и вернулся в игру.

На этот раз, ничего интересного кроме монстра 140-го уровня не было, Ракси и сама бы справилась, но я решил прибрать к рукам немного опыта. Монстр представлял собой небольшую собакоподобную рептилию. Прикинув, что мне такой питомец тоже может пригодиться, решил его приручить. Остановил избиение которое вела Ракси и нарисовав руну, активировал ее. На это система ответила мне, что на данный момент количество доступных для приручения питомцев ограничено одним, и этот один у меня уже есть. Покопавшись в настройках, наконец нашел таблицу навыков относящихся к питомцам. Да действительно, я могу приручить еще одного маунта, одного спутника, и аж двадцать домашних животных. Имеются в виду животные приносящие продукты питания, молоко яйца, мясо и так далее. Странно вроде и лошадь и корова, все одно скотина, а разделили их на маунта и домашнюю живность.

Ну что ж, не можем приручить, так значит прибьем. На пару с Ракси, мы достаточно быстро снесли ХП этой ящерособаке, и получили заслуженные опыт и лут. Очень обрадовало, что среди лута на этот раз оказалась,

Тип предмета: Перчатка, правая
Требуемый уровень: 28

Редкость: Очень редкий
Качество: Хорошее
Материал: Пламенное железо
Название: Правая перчатка молодого героя
Прочность 105/105
Свойство: Защита +6
Свойство: Сокращение урона от заклинаний ответного ущерба на 20 %
Магическое свойство: Малый зеркальный щит, вероятность отразить любое атакующее заклинание 2 %
Свойство комплекта: Каждая дополнительная вещь комплекта добавляет 8 % к свойствам предметов в нем.

Ну-ка, попробую изучить заклинание, если получится, встрою в свой щит.

Да, здесь все гораздо сложнее. Эффект отражения достигался ядреной смесью оформленных структур порядка перемешанных с помощью хаоса, на базе ровной пленки щита порядка. Становится немного понятнее, как они взаимодействуют. Есть маленький шанс, что хаотически размещенная структура порядка, частично исказит направленный удар, который в свою очередь отрикошетит от основы и уйдет в сторону. Ну и накрутили.

Все же можно сделать проще, у моего щита есть плетение, анализирующее удар и его направление. Не сложно сделать структуру, которая выстроит систему отражающих поверхностей таким образом, что не сильный удар сможет отразить в ту же сторону, откуда он прилетел, средней мощности, просто в сторону, а сильный удар направить по касательной, что позволит привести ущерб к минимуму. Интересное решение.

Посчитав все на конструкторе заклинаний, я вплел новый модуль в свою конструкцию, и внимательно рассмотрел результат.

Мда, в магическом плане, я все монстрее и монстрее.

Уникальное высшее заклинание "Высший полуактивный гипермагический щит". Заклинание способно остановить полностью до 1740 ХП любого магического ущерба, за исключением магии Вуду, и магии Пространства. При получении ущерба больше 1740 ХП останавливается лишь часть, которая исчисляется по формуле……, так например, при нанесении вам ущерба в 5000 ХП, будет остановлен ущерб в 4920 ХП, а при нанесении вам ущерба 10000 ХП, будет остановлен ущерб в 6813 ХП. Затраты на пассивный режим заклинания 1,7 МП/сек. Затраты на

активный режим зависят от силы нанесенного удара, вида враждебной энергии, наличия достаточного количества энергии и уровня знаний и умений персонажа в использовании противоборствующих энергий. Так же есть шанс 20-100 % отразить наносимый ущерб, из них 5-100 % вероятности, что он будет нанесен в обратную сторону. Восстанавливает магическую энергию в размере 5-10 % нанесенного ущерба с вероятностью 60 %.

Ничего не понял, возросшие характеристики, конечно, радуют, но что изменилось?

Смоделировал полное заклинание в конструкторе заклинаний, и после почти часа мучений с правильной формулировкой запроса, получил график.

(Здесь я нарисовал график, но уже на следующий день перестал понимать, что он показывает)

То есть, до пятисот единиц магического ущерба, я просто не замечу, мало того, они со 100 % вероятностью вернутся в сторону нападающего. Все, что сверху, изменяет вектор удара, и фильтруется обычными щитами. Так удар в 5000 ХП, отражается примерно на 1750 ХП, Ослабляется за счет изменения вектора примерно на 1500 ХП, и оставшееся, фильтруется на 1640ХП. При этом затраты на активную защиту упали неимоверно, и я теперь смогу выдержать приличный магический бой и принять удар до примерно восьми тысяч ХП. Плюс, прокачиваясь в уровнях магии, автоматически улучшаю и это заклинание, так что это не предел, даже в обозримом будущем.

Теперь бы еще организовать физическую защиту, и значительный физический ущерб, а то когда маны не хватает, я становлюсь беспомощным как младенец. А для этого надо научиться сражаться оружием.

Подумаем, что мне подойдет? Если я маг, значит мое оружие посохи, а посох это та же секира, только без лезвий, она же булава, если немного утяжелить один из концов. Вот то направление, которое надо развивать в тренировках с оружием.

Первая задача, сковать посох мага. Вот кстати и потренируюсь на железе, благо оно самородное. И его особо плавить не надо, можно сразу расковывать.

Прежде всего, цельнометаллический посох, я таскать убьюсь, а значит надо делать его трубчатым. Однако трубка легко может погнуться при сильном ударе или лопнуть, если каленая. Есть идея.

В общем, я часов пять рисовал чертеж и прикидывал, как

лучше сделать свой посох. Время еще оставалось, но уткнувшись в недостаточное знание, я вышел из игры.

Полазив по форумам об оружии, нашел множество идей, которые себе записал, но не хватало главного, опыта.

Поскольку у меня теперь есть возможность обратиться к настоящим профи, я без зазрения совести этим воспользуюсь.

Недолго думая, я позвонил своему куратору, и попросил свести меня с профессионалом по работе с боевыми посохами, а еще по возможности, булавами и секирами. Лейтенант удивился, но подумав немного, предложил встретиться через час.

Приведя себя немного в порядок, я вышел из подъезда и сел в машину к лейтенанту. Через полчаса, мы с ним подъехали к воротам довольно высокого забора стоявшего вокруг небольшого коттеджа. Ничтоже сумняшися, Добрый приоткрыл створку ворот и махнул мне рукой, предлагая следовать за ним.

Пройдя во двор, я увидел куцего мужичка с огромным топором в руках. Он одним движением колол сучковатые пни, размером в два обхвата, моих. Для этого мужичка, пеньки обхвата в три были. Я прикинул, что в том мужичке весу, килограмм пятьдесят, а топор, вместе с длиннющим топорищем весит все двадцать. Было нечто завораживающее в его размеренных движениях, такое, что хотелось смотреть и смотреть. Напоминало сюрреалистическую картинку, из какой ни будь РПГшки, где тощая девица, могла размахивать секирой по размеру больше ее самой.

Лейтенант, почтительно остановившись поодаль, дождался окончания священнодействия и тихо что-то сказал этому человеку.

Мужичок подошел ко мне и обошел вокруг, как будто прицениваясь, заставил подвигать сначала руками, типа подними в стороны на уровне плеч, вверх назад и т. д., потом попрыгать на ногах, хорошо хоть в зубы не глянул.

Несколько раз я пытался представиться, или хоть как-то прервать эту процедуру, однако был начисто проигнорирован.

Мужичок же, скривившись, как будто только что проглотил что-то крайне неприятное, проскрипел — Можно попробовать, — и махнул мне рукой в направлении своего дома. Не обращая более внимания на нас с лейтенантом, он пошел в том же направлении. Лейтенант качнул головой, словно удивляясь тому, что удалось договориться, молча покинул территорию, сел в машину и уехал. Я же постояв в некоторой растерянности, решил все же последовать приглашению и зайти в дом.

В доме было довольно уютно, но в то же время по-спартански. Все максимально функционально, но взгляду зацепиться не за

что. Я прошел по коридору и вышел в свободный зал, где из мебели были только кресло, макивара, и несколько деревянных столбов, немного посеченных в разных направлениях.

— Садись, — кивнул мне хозяин на лежащий на полу мат.

— Итак, меня зовут Василий Игоревич — сказал он, как только я выполнил рекомендуемую процедуру. — Мы будем заниматься по четыре часа в день с 16:00 по 20:00, при этом я жду выполнения домашних заданий. Шкала оценки от нуля до единицы, то есть либо выполнил, либо нет. Опоздания не приемлемы. Вопросы есть?

— Да. Скажите, каким лучше сделать боевой посох для новичка?

— Ну, раз умных вопросов нет, приступим к занятию. — Ехидно проскрипел мой новый учитель.

Свои мучения я описывать не хочу. Стыдно. Никогда не думал, что настолько слаб и не поворотлив.

Напоследок, Василий Игоревич, выдал мне связку движений, которую, я не поленился снять на камеру коммуникатора. И напутствовав раздражительным, — до завтра, — вернулся к оставленному ради меня истязанию пней.

Как хорошо, что немного знаю магию, и могу привести себя в порядок, а то после этих нагрузок, мне стоять то тяжело, не только домой ехать. Выйдя из ворот, я остановился, сосредоточившись, направил энергию в болящие мышцы и связки, заращивая микро разрывы. Через пятнадцать минут бодрый, но опять почти пустой в плане магической энергии, я вышел не трассу, и поймав частника, поехал домой. По прибытию, обнаружил, что любимая и не думала покидать капсулу, и похоже, собиралась оставаться там до последнего. Ну, что ж, тем лучше, мне много надо сделать.

Выгуляв Ральфа, я вернулся домой и залег в капсулу.

В Манораthe меня встретила тишина и спокойствие. Даша написала, что дико извиняется, но у нее прохождение данжа, и она просто не может выйти. Ракси отчиталась, что успела в мое отсутствие убить какую-то летающую тварь 116-го уровня. Сама она подросла уже до двадцатого уровня, и значительно впечатляла своими размерами.

А я занялся новым для себя делом. Выбрал местечко на площади, и в обстановке спокойствия и умиротворения, приступил к тренировке. После каждого часа занятий, приходилось восстанавливать полоску выносливости, хотя мне обычно хватало ее часов на пять бега по пересеченной местности. Через два часа система дала мне способность "Бой без оружия", а через четыре, уже спрашивала, а не хочу ли я создать и дать

название новому боевому стилю. За шестнадцатичасовой период я поднял,

Воин +1
Бой без оружия…… + 7
Сила…… +2
Ловкость…… +6
Выносливость…… +5

Вышел я из игры, почти одновременно с Дашей, опять времени хватило только на то, что бы послушать за чаем, ее щебетание об эпическом прохождении данжа. Моя любимая уже поднялась в уровнях до четырнадцатого, и добралась до подмастерья мага и шамана, и до шестого уровня начертания. Так, что она скоро сравняется, а потом и перегонит в уровнях бойцов из клана "Мажоров". Там старший уже достиг семнадцатого уровня, и прокачал в двойку подмастерья ювелирку. Микула же дорос до четырнадцатого уровня, выкачал кузнечное дело в восемнадцатый уровень подмастерья, магию огня в восьмерку, и теперь делает ту же смиду, только сам, без рун, и со сталью правда плохого и низкого качества балуется. Угля каменного и железа хорошего нет. Угля же вообще пока только одно месторождение открыли, да и то качество плохое, за то богатое. А как без хорошего угля температуру достаточную держать? Это у меня контроль и повышенная температура за счет рун достигаются.

В общем, экспресс новости получились интересные, правда, недолго я ими наслаждался. Допив чай, Дарья быстренько навела марафет и упорхнула на работу.

Я же попробовал провести комплекс упражнений в реале, через пару часов понял, что больше не смогу, и вернулся в игру, что бы продолжить самоистязание там. Прошло примерно три часа, когда Ракси сообщила о приближении большого монстра. Подойдя к месту рандеву, я увидел, приближавшегося тираннозавра. Сходство было просто огромным, видимо разработчики решили не морочиться и тупо скопировать внешний вид самого опасного в известный исторический период хищника. Подойдя на расстояние примерно двадцати метров, тираннозавр издал жуткий рев, и прыгнул на выросший, на его пути забор из деревьев. Пара дубов, ХП которых уже достигало шести тысяч, сломались как мелкие веточки. Однако задние лапы монстра угодили в ловушки, которые Ракси вырастила по периметру, по подобию растения мухоловки. Ловушки приступили к нанесению ущерба, а Ракси стала активно оплетать ноги монстра корнями.

На этот раз все шло значительно веселее. Ракси не тратила

впустую ману на парализацию, и долбила по монстру молниями толщиной, наверное, с руку. Выглядело это до безумия эффектно. Я призвал Камаза, и вдел ему во второе ухо серьгу увеличивающую жизнь на пятнадцать процентов и защиту, правда, всего на двадцать две единички. После этой процедуры, Камаз отправился танковать, а мы с Ракси, Бурым (как я назвал наконец-таки Мустангара) и Кальэни начали пытаться пробить эту махину. Ракси, как и в прошлый раз увешала нас разными бафами, нашлось у нее и пара дебафов для монстрика. Пиление монстра шло с трудом, не смотря на то, что Ракси спеленала его корнями, где только возможно. За час, мы снесли ему только 20 % жизни, а мана уже заканчивалась. Если так пойдет и дальше, то я точно не успею на занятия.

Что бы ускорить процесс потребуется нанести фатальный удар, а то и несколько. И так, что я знаю про тираннозавров? В научно-популярном фильме вроде говорили, что у них было два мозга, а вот какой, за что отвечал, хоть убей, не помню. И так, первый мозг находится в голове, защищен бронированной шкурой, и толстенными костями, а так же снаряжен мощными челюстями. Пробиться за один удар к этому мозгу можно либо снизу сквозь челюсть, да и то это еще попасть удачно надо, либо через глаза. В любом случае не убью, так ослеплю. А вот второй мозг менее защищен костями, но находится внутри тела, где-то между лопатками. Больше ничего не помню.

Ну что же начнем по порядку. Я уселся в позу лотоса и стал восстанавливать ману. С моей скоростью восстановления, с отключенными щитами, мне понадобилось просидеть так почти семь минут. К этому моменту у Камаза уже снесло процентов тридцать жизни, не смотря на все лечение Ракси, она просто не успевала, по этому, первым делом я начал лечить его. Понадобилось примерно тысячи три маны, что бы восстановить его дополна.

Закончив лечить маунта, я обновил на всех благословение и начал атаковать глаза чудовища, тот вертел головой, и я никак не мог попасть в узкую полоску глаза. Подобравшись поближе, я попросил Ракси затормозить его на десяток секунд, и когда чудовище замерло, всадил в его глаз свою стрелу хаоса. Взорвались оба глаза, и оторвало половину челюсти, а вторую половину заклинило. Что ж, один удар, и десять процентов ХП, как ни бывало. Тут заголосила Ракси, у чудовища как будто вдвое увеличились силы, и оно рвало удерживающие его путы. Буквально пару минут, и оно освободится. Похоже, при ослеплении включился режим берсерка, а значит, у него стало меньше ХП, но вдвое больше ДПС. Внимательно рассмотрев рану,

я увидел, что хоть повреждения и огромны, но защищенный толстыми костями мозг не пострадал. Несколько стрел пущенных в рану, расширили ее. В конце концов, одна из стрел проникла внутрь и нанесла огромные повреждения, очки ХП скакнули сразу к отметке в 20 %.

Чудовище на секунду замерло, после чего подняло остатки головы, и пронзительно заревело. По мере возрастания звука, ощущалась творимая магия. Это было что-то новое, основанное на магии жизни и природы с примесью воздуха, земли и порядка. Постаравшись запомнить увиденное, я попытался вмешаться, и изменить пропорции магии, оттянув на себя часть энергии. Перехватить чужую энергию почти не получилось, однако, если нельзя убрать, попробуем добавить. Недолго думая я влил в строящуюся структуру магию хаоса. Буквально через пару секунд, крик прекратился, а монстр, как-то скукожившись, обмяк в ветвях Ракситарии. В то же время к нам подбежали еще десяток монстров размером поменьше, но что у них был за вид! Я даже в современных ужастиках такого не видел. Какие-то перекрученные слюнявые твари, не похожие друг на друга. Единственное чем они были похожи, это количеством зубов, а их было ну очень много.

Все десять противников разом накинулись на Камаза, и полоска жизни того очень быстро пошла на спад. Правда и мы не дремали, так, что минут через десять монстры закончились. В итоге маны ни у кого не осталось, у Камаза жизни осталось всего полтора процента. Отдохнуть не получалось, Камаза вытягивали еще десять минут, попеременно восстанавливаясь с Ракси. Ведь если ХП меньше десяти процентов, то существо начинает умирать, причем довольно быстро, и регенерация не работает.

Когда, наконец, закончили я полез любоваться результатами в логи.

Профессия Маг…… +3
Профессия Боевой маг…… +5
Профессия Воин…… +2

Профессия Убийца Титанов……+6
Поздравляем! Вы с уровня неофита в профессии Убийца Титанов поднялись на 1-й уровень подмастерья……

Профессия Конструктор заклинаний……+2
Профессия Лекарь +1
Профессия Охотник +1
Профессия Заклинатель +1
Способность Интуиция +1

Способность Внимательность +1
Способность Распознание заклинаний…… +2
Способность магия Огня…… +2
Способность магия Воздуха +1
Способность магия Порядка +1
Способность магия Духа +1
Способность Лечебная магия +2
Способность магия Света +1
Способность магия Хаоса…… +3
Способность Критовик +1
+1 Сила
+1 Ловкость
+3 Интеллект
+1 Выносливость
+6 Удача
+4 Дух
+7 Мудрость
Получено 622 749 очков опыта, 5 % (31 137)опыта передано питомцу
до следующего уровня 681221 очко опыта

О как! Ничего сверхъестественного, однако, неплохая прибавка к статам. Особенно радует три уровня Мага, все ближе и ближе к мастеру.

Так, Кальэни взяла уровень, теперь она двадцать шестого. А вот Ракси сразу три уровня взяла, если так дальше пойдет, то скоро она меня перегонит и сильно. Бурый, тоже приблизился вплотную к следующему уровню, не смотря на то, что 80 % опыта он отдает мне.

А что у нас за монстр был? Надо же, "Маленький Рексоид", уровень 412. Ничего себе, значит, есть еще обычные и большие!? "Повезло, наконец, повезло…."

Теперь посмотрим на лут. Какой-то нагрудник, не хватает распознания предметов, что бы посмотреть характеристики, и камушек блестящий. Мама дорогая….

Материал: Великий Алмаз
Распространенность: Эпическая
Качество: Эпическое
Примеси: Нет
Свойство: Для огранки и нанесения рун требуется уровень профессии Ювелир не менее Мастер 50.
Магическое свойство: Может вмещать в себя души любых существ, вплоть до младших богов, емкость 1000000 ПП.

Магическое свойство: Не разрушается при нанесении рунических заклинаний (без ограничений)

Сильно… наверное я сейчас сам себе завидовать должен. Жалко не понятно чему.

Еще шкура монстра, тоже эксклюзив для изготовления брони, и кости для амулетов и костяного оружия. А от вызванных монстров сотого уровня, ничего не осталось.

Сохранив запомненное заклинание в конструкторе, вышел из игры, и сев в машину припустил к Василию Игоревичу.

Приехал немного рано, и зайдя в ворота застал сцену, где учитель сидел на буйном молодце, раза в четыре больше его самого, и легонько придерживал того за плечо. А "молодец" боялся пошевелиться, но и сдаваться не собирался. Судя по всему, это противостояние длилось уже долго, я спросил, — мне подождать?

— Вот видишь Олежка, вежливый человек, не опаздывает. — Сказал Василий Игоревич.

— Ну и зря, вы же его за Можай загоните, — ответил вышеназванный покряхтывая.

— А, ты знаешь, он еще и не пререкается.

— Ну, вообще идеальный ученик, может вы им пол подметете, а то мне кажется, что я недостоин — ехидно уточнил бугай, из-под сидящего учителя.

— Конечно, недостоин, но к сожалению мой любимый веник недавно сломался, а ты по габаритом больше подходишь на его замену, молодой человек еще не отъел такую ряху.

— Все бы вам обидеть, бедного меня Василий Игоревич, где же вы ряху то рассмотрели, сплошные мышицы. — Не сдавался Олег.

— Кашицы у тебя, а не мышицы. Ну, что такое, не можешь скинуть тщедушного старичка, что соплей перешибешь. — С насмешкой процитировал мучитель.

— А у вас просто кости тяжелые оказались.

— То есть ты продолжаешь утверждать остальное? — Произнес Василий Игоревич, с шутливой угрозой в голосе.

Олег крепко задумался, а мне надоело стоять, и я решил присесть на ступеньки крыльца, когда я поднял голову, оба персонажа стояли рядом, хотя готов поклясться, что они только-только лежали в пыли метрах в пятнадцати от меня.

— Олег, как ты наверное уже понял, мой старший ученик, чаще всего ты будешь заниматься с ним, а я подключусь когда поставите базу. — Глядя куда-то сквозь меня сказал учитель. — А сейчас пойдем, покажешь домашнее задание.

Когда я прошел весь комплекс, без особых заминок, Василий Игоревич подошел ко мне вплотную, и спросил.

— Не хочешь объяснить мне, как тебе удалось, так проработать задание? — Сузив глаза спросил он. — Ведь если бы ты занимался хотя бы четыре часа, сейчас еле волочил бы ноги, и руки бы не поднял, особенно после вчерашней нагрузки.

Я, сбиваясь под его тяжелым взглядом, объяснил про игру, про разницу во времени, про отсутствие сильной усталости и необходимости во сне.

— То есть, ты утверждаешь, что полноценно прозанимался девятнадцать часов в игре, потратив при этом всего семь с половиной, плюс добавил пару часов в реале? Хм, похоже на правду, ты двигаешься как ученики после третьего-четвертого занятия. Остается вопрос, а чем ты занимался остальное время, если не устал? — Ехидно добавил он.

— Олег, закажи, пожалуйста, пару капсул, надо попробовать, что это за игра такая. А пока поправь неточности в первом комплексе, и переходите к комплексу номер два.

— Ну что ж приступим. — Сказал Олег, после того как скрылся мастер.

Вчерашние мучения повторились вновь с единственной разницей, что не так стыдно было за свою беспомощность, перед человеком с размером бицепса раза в два большим, чем мое бедро.

Вновь, покачиваясь, вышел из ворот, привел себя в порядок, и поехал домой.

Приехав домой, увидел записку от Даши,

> Привет!
> Извини, что тебя не дождалась, мы с ребятами заканчиваем сегодня вчерашний данж. Как закончим, я тебе напишу. В холодильнике кое-что купила, если захочешь кушать, бери. Целую!

Ну, ничего, осталось чуть больше недели потерпеть, за то у меня есть возможность нормально позаниматься. Кстати, скоро новый год, надо бы поискать подарок для Даши.

Прогуляв по-быстрому Ральфа, зашел в игру.

По отчету Ракси, происшествий не было, однако Кальэни потребовалось золото. Решив рискнуть, я отправил ее на самостоятельную охоту за ершами, занялся новым комплексом упражнений. И так в течение шестнадцати часов я занимался, отвлекаясь лишь на обновление команды для Кальэни, сбор лута, который она не съедала, да завалили небольшого монстра вместе с Ракситарии. Хм, надо же, 118 — й уровень мне уже не большой!

Зажралсяс! Попалась давно ожидаемая руна земли и не очень понятная памяти предмета.

Хотел было выйти из игры, как со мной связалась Даша и сказала, что данж вышел сложнее, чем ожидали, и она будет там до последнего. Недолго думая я решил остаться в игре.

Честно говоря, рукомашество и дрыгоножество надоели до чертиков, поэтому сменил деятельность, занялся, наконец, наковальней, молотом и щипцами. На наковальню нанес связку рун позволяющую подогревать заготовку. На молот нанес два заклинания, первое на основе магии земли и воздуха, чтобы снизить вес молота, точнее силу необходимую для его подъема при ковке. Вторым же было контролируемое заклинание усиления удара.

После, отковал все из той же бронзы щипцы для удержания изделия, и на них уже нанес заклинание фиксации, что бы заготовка и щипцы, в процессе ковки превращались как бы в единое целое с заготовкой.

В итоге получился вполне себе красивый комплект, который позволял работать около двадцати часов без перерыва, с подогревом заготовок вне горна, правда, с ограничением в тридцать уровней, и единичкой подмастерья кузнеца, но к моменту окончания ковки щипцов, я уже взял этот самый уровень. Еще поднял заметно умение работать с рунами, да и на самом деле немного разобрался.

В течение десяти дней, что оставались до конца отработки Даши, особо интересного ничего не было. Досуг разнообразили монстры до двухсотого уровня, разве, что повторно зашел отреспившийся велосераптор, который в первый раз доставил нам столько хлопот, но в этот раз, мы достаточно просто его завалили, хотя и не скажу, что быстро. После этого боя поднял, наконец, еще один уровень. К тому же монстр поделился со мной еще одной перчаткой из набора "Молодого героя", на этот раз левой, да и шкурку, я сохраню.

Все это время, посветил тренировкам и кузнице, благодаря чему прокачал, металлурга +3, кузнечное дело +6, артефакторику +6, бой без оружия +16, магические направления, и основные характеристики немного. Наковал кучу оружия, доспехов и инструмента, пробуя разные варианты, пока не закончилась руда.

Даша, после прохождения своего первого данжа, принесла интересную новость. Оказывается, после его прохождения, всем участвующим выдают задания, одно групповое, и одно личное.

В реале же, заметил, что занятия боевыми искусствами заметно усилили скорость восстановления магической энергии.

Хотя было не понятно, делали ли это именно они или то, что я каждый раз после занятий приводил себя в порядок именно с помощью магии.

После того как я втянулся в режим, Василий Игоревич сказал приходить через день, но как я понял, только по тому, что они с его старшим учеником, напрочь увязли в Маноратхе.

После Дашиного ухода с работы, буквально в течение недели, произошло сразу несколько событий.

В реале, мы с Василием Игоревичем, наконец, начали работать с оружием, первым был изначально запланированный мной посох. Однако на посохе дело не ограничилось, и он начал давать мне комплексы для отработки всего, что знал сам. Я даже не представлял, что на свете есть столько приспособлений для такого не хитрого действия как убийство человека. Комплексы он давал мне по одному раз в неделю, и очень просил не сосредотачивать внимание полностью на чем-то одном, а хотя бы четверть времени уделять работе с неосновным оружием.

Работая с настоящим боевым посохом, хоть и заметно облеченным я понял, что все описания оружия из интернета чушь. Надо самому пробовать оружие, тогда становится понятно, какое оно должно быть. Например, настоящий боевой посох весит от трех до, примерно двенадцати, и это только то, что я видел в коллекции своего учителя. Мне по силам оказался только самый маленький, да и то после получаса махания им приходилось восстанавливать свои связки и мышцы.

Играть я начал немного меньше, поскольку каждый второй день, был занят боевыми искусствами, а каждый первый и последующие старался уделить максимум времени любимой девушке. Мы гуляли, катались на коньках, лыжах и даже санках. Ходили в кино, театры. Отсутствие необходимости во сне вещь великая.

В Маноратхе, наступила весна, прямо перед новым годом. Снег сходил прямо на глазах, чирикали откуда-то взявшиеся птахи, и настроение поднималось просто глядя на эту идиллию. Администрация заявила, что в скором времени опять восстановятся старые мобы, и что теперь сезоны в игре и реале совпадать не будут. Интересно, это они договорились или решила сама Маноратха. В принципе правильно, а то тоскливо как-то получается, в реале зима и тут тоже, а летом жара и там, и там.

Еще в игре появились вполне самостоятельные НПЦ персонажи, которые начали иногда выдавать игрокам задания. Тут можно не сомневаться явно не работа админов, хотя они и пытались утверждать, что именно их усилия привели к такому полезному результату. Маноратха развивает свой мир. НПЦ не

много, но у них теперь можно кое-что прикупить, а то и продать им добычу. Скупают НПЦ только ингредиенты готовые вещи по-прежнему, можно продать только через аукцион. Плюс сами НПЦ умеют развиваться и обладают некоторой свободой действий.

Главное, пара из НПЦ появились и на моем хуторе. Имя им было, Гориван и Амида. Он кожевенник и шорник, она травница и алхимик. Оба шестидесятого уровня. Появились они как то сразу, просто однажды я вошел в игру, и в некотором отдалении от центральной площади стоит явно выращенный Ракси аккуратный домик, с цветничком и завалинкой. На завалинке отдыхает и любуется Ракситарии огненно-рыжая капитальная матрона, а неподалеку на пенечке сидит здоровый мужик, с руками-лопатами и аккуратно и любовно тачает сапог. За домиком видится ровненький огород, с грядками уже заполненными всякими вкусностями, явно Ракси постаралась.

Ко мне новые поселенцы относились с уважением, как к создателю и старосте хутора. В разговоре с ними, и особенно с Гориваном, я получал настоящее удовольствие. Легенда их появления звучала так. Этой зимой в округе появилось много страшных зверей, и они разорили дом переселенцев, из-за чего те вынуждены были бежать со всех ног. История породила задание от каждого из них, сходить в места их бывшего проживания, и принести Амиде редчайший ингредиент, а Горивану набор редких инструментов. При чем оба задания были вариативные. То есть, исполнить их можно было по разному, а по исполнению и награда. Путь мне описали по приметным местам, так, что после того как растает снег, мне предстоит интересное приключение в духе зарниц. Так же новоприбывшие приглашали продавать им траву и шкуры, и покупать у них готовые вещи из этого материала. Очень мне понравилось, что в продаже у Амиды кроме зелий и разных ингредиентов для них были овощи и трава с огорода, картошка, помидоры, огурцы, петрушка и так далее. Правда, я не спешил покупать, а поговорил с Ракси, и она вырастила на участке за моим домом такой же огородец, без особых усилий с моей стороны. Чит прямо. С другой стороны, это был бы чит для начинающих, а в моем случае, торговать продовольствием будет полным бредом. Хотя прокачать кулинарию это поможет и заметно.

Из мировых игровых новостей в игре появилось сообщение, что в связи с приближающимся летом Клан "Дети моря" заложили в строительство первый большой корабль, для плавания по морю.

Кстати, игроки еще двух держав нашли выход к морю, но наши точно первыми успеют. У англичан, и как это ни странно французов, еще конь не валялся.

В связи с отсутствием материала для кузницы, я приступил к прокачке других ремесленных навыков. Для начала я наплавил немного, всего килограмм двадцать кварца, благо он довольно чистый, и мне не пришлось слишком активничать с присадками. Стеклянной массы хватило на несколько мензурок для набора юного алхимика и небольшое оконное стекло, для кузни, что бы убрать лишние сквозняки, оставив свет. Точнее я хотел сделать окно в крыше кузницы, что бы свет падал прямо в район наковальни. Стекло получилось достаточно чистое, правда, довольно кривое. Ну да ладно, авось не Версаль, сойдет, пока руку не набью. За время эксперимента профессия стеклодув поднялась всего на +3, даже жалко немного кварца стало. В конце концов, для набора химика хватило бы обыкновенного фаянса из белой глины.

Рассудив, что для алхимии на первое время все есть, решил заняться посудой, для еды. Сначала долго мастерил гончарный круг, оказывается, это целое искусство сделать так, что бы он крутился без болтанки, при том легко и непринужденно. Потом занялся, наконец, самой глиной. Для печи замес был не столь важен, а тут надо ее промешать, до полной однородности. Подготовив глину, я уселся за круг и начал его активно крутить ногами, как видел однажды в фильме. Кусочек глины, сиротливо лежавший по центру круга, самым наглым образом воспарил с него и улетел от меня в неизведанную даль мастерской. Повторив опыт, я не спеша начал разгонять круг, придерживая заготовку рукой. В этот раз кусок не улетел, но лепиться отказывался наотрез, хоть я и смачивал его водой. Пришлось добавлять в массу воды и заново все месить. Устал даже в игре. В третий заход начало получаться. Слепил что-то типа миски, однако сделал края слишком тонкими, и одно из движений пальцами привело к дырке в боку изделия и необходимости начинать все заново. В общем, нормально получилось только с девятого раза. Честно говоря, понравилось жутко, и я увлекся. Почти две недели подряд, стараясь лишний раз не отвлекаться, лепил из глины все подряд, начиная с тарелок, и заканчивая кастрюлями самых разных пропорций и форм. Всю сделанную посуду аккуратно складывал, до тех пор. По она не заняла все пространство пола в мастерской. Тут пришел черед краски и глянцевой глазури. Краски я нашел в хозяйстве Амиды, а глазурь делал сам. Взял немного кварца и стеклянных отходов, истолок все в мелкий порошок, как мог, просеял, и по совету интернета добавил немного окислов олова оставшихся от его плавки. Получившуюся белесую кашицу нанес на посуду, дал немного просохнуть, после чего нанес рисунок той же глазурью, только смешанной с

красками. Черной краской нарисовал руны земли, порядка, контроля и памяти предмета. После высыхания глазури нанес по верху разные рисунки в меру своих художественных способностей. Дальше раскочегарил печь, и поставил посуду жариться. Конечно, первый блин получился немного комом, часть изделий полопались, а то и развалились. Правда, это были в основном самые первые изделия, а вот те, что я лепил последними, выжили почти все. Еще часть предметов развалились при запитывании нанесенных рун, видимо предмет получился не очень, либо рисунок повредился. Оставшегося было вполне достаточно для начала, так что я не особенно расстроился таким потерям. Все это время система радовала меня сообщениями,

Способность Внимательность +1

Способность Искусство…… +4
Поздравляем! Вы развили свою способность Искусство, с уровня начинающего поднялись на 1-йуровень умельца. Эффективность всех ремесленных навыков +3 %, эффективность всех магических школ +5 %, эффективность всех боевых искусств +5 %. Удача +2.

Способность Рунная магия +1

Профессия Гончар…… +9
Поздравляем! Вы с уровня неофита в профессии Гончар поднялись на 1-й уровень подмастерья……

Профессия Художник…… +2
Интеллект +1
Ловкость +1
Удача +1

После изготовления посуды, целый день уделил одной только кулинарии. Поскольку я и в реале готовлю вполне неплохо, то наготовил всякого разного, благо помещенные в хранилище вещи не портятся очень долго. Так, что у меня теперь разной еды на месяц, а то и больше.

Далее хотел было заняться ювелиркой, однако снег уже почти сошел, и надо было готовиться к новому походу за рудой.

Долго думал, как сделать повозку, в итоге и саму повозку, и запчасти к ней, мне вырастила Ракси. Мне оставалось только объяснить, что я от нее хочу, что в свою очередь тоже не слишком просто. Было перепробовано множество способов, но

остановились мы на одном. Почти все запчасти для телеги, пришлось чертить на песке в трех проекциях. Упарился жутко, самое сложное было вспомнить, а кое в чем и обновить школьный курс черчения. За время подобного проектирования поднялось начертание на два уровня. Отковав ступицы для колес, и штыри для уключин, я еще неделю собирал эту телегу.

Буквально перед экспедицией пришло общее сообщение.

> Уважаемые игроки!
>
> В связи с тем, что было совершено глобальное открытие, всем игрокам имеющим профессию "Картограф", становится доступна мировая карта. В зависимости от уровня профессии "Картограф" может осматривать прилегающие разведанные территории. Количество доступных к осмотру соседних зон зависит от уровня профессии "Картограф", а подробность карт от уровня профессии и удаленности местности. Так например, мастер-картограф высокого уровня, способен рассматривать целый материк, а гранд-мастеру может стать доступна вся планета, однако на удалении от смотрящего, подробность карт будет уменьшаться. Так же Развивающие профессию картографа, начиная с уровня подмастерья, могут передавать информацию о разведанных областях, а так же их части другим игрокам. При наличии профессии "Начертатель", уровня подмастерье 1 и выше появляется инструмент "Стол картографа", который позволяет чертить карты для продажи или передачи их другим игрокам в виде свитков.

Я, не теряя времени, осмотрелся в округе. На моем уровне профы, был доступен круг шириной в три-четыре зоны. Явно выделялись только разведанные мною места, так что, сразу становилось ясно, ЗДЕСЬ ЛЮДЕЙ НЕТ!

После такой информации, я решил, оставлю телегу здесь, а сам пойду на разведку местности, тем более мое сегодняшнее снаряжение и подготовка позволяет мне это. Вернусь через месяц плюс-минус, и займусь добычей ресурсов, и дальнейшей прокачкой проф. Кстати, будет еще материал для издательства, а то я уже не знаю в последнее время про что писать.

Собраться мне оставалось, только подпоясаться, как говориться. Одев броню, я взял посох изготовленный мною последним. Посох кстати получился загляденье,

Тип предмета: Боевой магический посох

Требуемый уровень: 34

Редкость: Легендарная

Качество: Редкое

Материалы: Королевская бронза, древесина дендроида, магический свинец, смида, малый кристалл маны.

Название: Посох королевского мага

Прочность 210/210

Магический заряд: 818МП

Восстановление магического заряда 45.21 МП / 1 мин.

Урон 132–412

Ущерб: Дробящий

Дополнительный урон: магией воздуха (Заклинание Струна)

Затраты магической энергии на применение заклинания 30 МП

Урон: 56

Дополнительный урон: магией воздуха (Заклинание Молния)

Затраты магической энергии на применение заклинания 54 МП

Урон: 10-110

Дополнительный урон: магией огня (Заклинание Шар плазмы)

Затраты магической энергии на применение заклинания 69 МП

Урон: 57-184

Дополнительный урон: магией воды (Заклинание Ледяное кольцо)

Затраты магической энергии на применение заклинания 32 МП

Урон: 53–78 (шанс заморозить противника 21 %)

Дополнительный урон: Магией смерти (Заклинание Растворение)

Затраты магической энергии на применение заклинания 190 МП

Урон: 44-182 каждые 12 сек в течение 6 минут

Дополнительный урон: Магией смерти (Заклинание темный яд)

Затраты магической энергии на применение заклинания 120 МП

Урон: 39–90 каждые 9 сек в течение 4 минут (Не действует на нежить, духов и големов)

Свойство: Сила +21

Свойство: -31 % к затратам выносливости

Свойство: Бонус к дробящему ущербу *1.21

Свойство: Повреждения посоха до 50 % восстанавливаются

Свойство: Ускоряет естественную регенерацию ХП группы на 10 %

Свойство: Усиливает параметры ловкости и выносливости группы на 4 %

Свойство: Необходимо владеть боевыми посохами на уровне не менее умелец 3, для использования магической составляющей посоха необходимо владение профессией Маг, на уровне не ниже подмастерья 60.

Магическое свойство: С вероятностью 20 % восстанавливает жизненную энергию в размере 15 % от нанесенного врагу урона.

Магическое свойство: Позволяет установить на 30 секунд заклинание "электромагнитный щит"

Затраты магической энергии на применение заклинания 27 МП / сек

Магическое свойство: Усиливает эффективность заклинаний на основе земли, воздуха, природы и жизни на 3 %

Как становится понятно, я разобрал, и изучил те вещи, которые успел снять с лича. Ох и намучался, скажу я вам. Почти три дня потратил. С посоха выпал темный кристалл, опознать я его не смог, что, однако не помешало мне встроить его в свой посох. Еще, нашел в гайдах к кузнечному делу, описание, как поставить ограничение на требования к уровню. В принципе посох мог быть и покруче, но ограничение на тридцать четыре уровня обрезало некоторые его возможности.

Для изготовления я выковал две половинки с замками из королевской бронзы и наконечник из нее же. Соединила мне их Ракси, вырастив деревянный штырь, длинною примерно метр двадцать. Внутрь верхней части посоха, я уложил кристаллы кварца, и темный кристалл из посоха лича. Кристаллы залил расплавленным свинцом вперемешку с кварцевой крошкой напитанной разными энергиями. Рукоять оковал двумя полосами из смиды, а сверху обмотал полоской кожи одной из ящериц, которые приходили к нам в гости. Каждая деталь подвергалась нанесению рун и вложению заклинаний в структуру.

Заклинания в посохе большей частью из разобранных вещей, только "струна" моего изобретения. Представляла она собой

тонкую струну сжатого воздуха длинною 3-5м, которая невидимой полетала прямо сквозь врага и разрезала его, правда это в теории. Судя по указанному урону, это довольно слабая вещь.

В итоге получился полу посох, полу булава, который мне сильно поможет с дальними атаками и защитой, в том числе от физического воздействия. Электромагнитный щит сильно помогает против летящих в меня мелких предметов. Там на самом деле довольно хитрая формула зависимости от скорости предмета, его веса, состава, угла вхождения в поле щита и формы. Попробовал встроить его в свой щит, и не то, чтобы не получилось, просто безумно выросло потребление маны, поскольку как оказалось локальные электромагнитные возмущения создавать еще дороже, чем полный стационарный щит. Полному же щиту, требуется почти две секунды, что бы выйти на полную мощность, по этому он никак не вписывается в концепцию моего. Но ничего, я разберусь и в этом аспекте. И еще, по истощению маны в посохе, я могу не кисло треснуть им по голове любого врага.

Единственное, что надо будет прокачать на стоянках еще четыре уровня владения посохами, поэтому приходится брать еще и учебный.

Сев на Бурого, я отмахал примерно километров восемь до первой метки указанной в задании. Ничего экстраординарного, простое раздвоенное дерево. Привычно поставил точку возрождения рядом с деревом, потом разбил лагерь, и вышел из игры.

Выбравшись из капсулы, по быстрому заскочил в душ, попутно удивившись отсутствию Даши, поскольку в пространстве квартиры ее не наблюдалось. Интересно, вроде она ни о каких делах мне не говорила. Может сюрприз, какой готовит, надеюсь вкусный, никогда не понимал тягу к разным безделушкам. Немного грызла подспудная тревога, в последнее время Даша ощутимо начала меня опасаться. Вроде ничего плохого не делал, а все же.

Выскочил на прогулку с Ральфом, но, что то он разрезвился, затянув меня в свою не хитрую игру, поэтому домой я вернулся только через полтора часа, когда окончательно замерз.

Даша сидела на кухне, и от нее очень сильно веяло такой какофонией чувств, что я не привыкший к подобному, чуть не отключился. Постаравшись построить хоть какой-то барьер от выносящих мой мозг эмоций Любимой, я на некоторое время выпал из действительности. Когда же пришел в себя, она смотрела на меня со слезами на глазах. Похоже, пока я приводил

себя в порядок, она успела что-то сказать.

— Повтори, пожалуйста, что ты только, что сказала. — Попросил я ее.

— Я беременна, у нас скоро будет ребенок, — сказала она, и меня окатило такой волной страха, что я чуть не задохнулся.

Если, сказать, что я стал вдруг безумно счастлив, то солгу. Мозг, начал просчитывать последствия, прикидывать приблизительную смету свадьбы и подготовки к появлению ребенка и так далее, пока не заметил, что волна страха от любимой, все растет, забивая остальные чувства, и вот-вот перерастет в истерику. Тут, до меня дошло, почему она боится меня сейчас и в последние дни. Это страх, остаться одной, с ребенком, если я не хочу его, страх потерять меня, и страх за уже зарождающуюся жизнь. Судя по всему, за последние дни, она передумала и напридумывала столько, что совсем не удивится, если я ее сейчас прибью на месте, в прямом смысле этого слова. Странно, вроде я не произвожу такого впечатления, даже обидно немного стало. Хотя, говорят, что и так не богатая "женская логика", во время беременности и вовсе им отказывает, так, что спишем на это.

Собрав воедино свои небогатые актерские способности, я сделал дебильно-счастливое лицо и встав рядом с ней на одно колено, молча приложил голову к ее животу. Молчал, я вовсе не от охватившего меня счастья, просто не знал что сказать. Но она прекрасно поняла то, что надо, и в этот момент все страхи и сомнения превратились в волну неземного счастья, которая захлестнула меня с головой, сметя походя все барьеры, и я понял, что сам захлебываюсь счастливыми слезами и соплями.

С этим надо что-то делать, иначе от таких способностей я вскоре сойду с ума.

Сосредоточился, и пригляделся к клубку энергий в ее животе, понял две вещи, первое, что там действительно что-то происходит, и что мне надо учиться медицине, иначе я все равно ничего не пойму. С такими способностями, мне только туда и надо, учитывая, что мне всегда нравилось понимать, что говорят мне врачи, я даже диагнозы иногда ставил своим друзьям. Но опыта и базового образования нет, считай профан или лучше сказать шарлатан. Вот даже сейчас, если бы Даша ничего не сказала, я бы ничего и не понял, ну насыщенные энергией области, негатива то нет.

Ладно, медицина подождет, а мне надо правильно завершить эту сцену. Я горячо заверил Дашу, что люблю, и так далее. Потом извинился, и сказал, что скоро вернусь.

Добежав до ювелирного магазина, я ввалился в салон,

наскоро выбрал самое, на мой взгляд, элегантное колечко с трех каратным алмазом, и побежал за цветами. Цветы доверил выбрать продавцу, объяснив ситуацию. В итоге из магазина вышел с веником букета, толщиной в пол обхвата. Ну не понимаю я женской потребности, получать в подарок умирающие растения, это же наоборот грустно, когда такая красота должна вскоре погибнуть. Но моменту соответствовать надо, поэтому, что не сделаешь для любимой.

Подбегал уже к самому дому, как из здорового микроавтобуса, стоявшего у нашего дома уже вторую неделю выскочили два амбала и попытались меня туда запихнуть. Уроки Василия Игоревича не прошли даром, и я умудрился вырваться, попутно треснув головой о стойку машины одного из похитителей, второй, судя по всему начал доставать пистолет, когда я по наитию, энергией нанес удар по локтевому суставу мужика. Он аж взвыл, после чего, я сначала ударил его по коленному суставу, а потом, когда сломанная, судя по хрусту, нога заставила его упасть, треснул от души в челюсть. И понял, что этот больше не противник.

Тем временем первый ушибленный оклемался, и попытался дотянуться до меня появившимся в руке шокером. Однако вылетевший, откуда-то сбоку ботинок, одетый на чью-то ногу выбил у него это хитрое приспособление. После того как, обладатель ноги и ботинка уткнул похитителя мордой в пол, я догадался, что это мой охранник. Видимо я резко поумнел, так как не прошло и минуты, как я, наконец, додумался посмотреть на место водителя. К этому моменту тот уже валялся рядом с машиной, а неподалеку валялся его пистолет с накрученным на ствол глушителем. В затылок ему смотрело два автомата, и как раз подруливал небольшой черный фургон, куда загрузили всех "потревоживших" меня личностей. Приятно, что ребята так оперативно сработали. Профессионалы!

Носитель же спасительного ботинка, уважительно кивнул и попросил в ближайшие несколько часов не покидать квартиры, на что я в свою очередь указал ему смятый и истоптанный букет, валяющийся в снежной каше. После чего сообщил, что пока у меня не будет нового букета, я выполнить его просьбу не смогу.

Он обдумал этот момент, и отдав кому-то приказ, попрощался со мной, и обещал связаться через некоторое время.

Тем временем, ко мне подошел бугай, в два раза по ощущениям больше тех, кто пытался меня похитить и что удивительно даже больше Олега, хотя я до сих пор и таких как Олег не часто встречал. Молодец, преставился Валентином, и сообщил, что он мой провожатый до цветочного магазина и

обратно. Мы быстро сходили туда и обратно, при этом надо было видеть глаза того продавца когда над ним нависла такая тушка. Он с испугу даже сделал мне скидку в двадцать процентов. Валентин, выйдя из магазина, мученески ухмыльнулся, и поведал, что вся его группа, их жены, и жены его командиров, а так же все друзья и жены друзей, все близко живущие родственники и жены родственников, всегда стараются взять его за покупками, потому как с ним всегда дают большие скидки. А сам он слишком добродушный и отказать никому не может. Я представил себе этот ужас, и выразил свое искренне соболезнование, ощущая, что скоро у него будет нервный срыв на этой почве. Не выдержав этого ощущения, я с трудом дотянувшись, провел рукой от его макушки по шее и далее вдоль лопаток, снимая накопившийся стресс. Он удивленно на меня посмотрел, потом брезгливо передернул плечами, очевидно подумав обо мне нехорошее. После, удивленно поднял бровь и еще раз повел плечами, как будто разминая их. Повернулся ко мне всем корпусом и с вопросом на лице начал меня рассматривать. Я в свою очередь пожал плечами, и улыбаясь его легкому ошеломлению подмигнул. После чего пошел в сторону дома. Валентин быстро меня догнал, и пробормотав благодарность, добавил, — а мы все думали, почему нас, одну из лучших групп послали вас охранять? А вы вона что.

У подъезда, после его проверки, мы попрощались, и я пошел, наконец, к любимой. По пути наверх на меня накатило.

Вновь ощутил себя я сидящим на ступеньках лестницы, в холодном поту, с трясущимися поджилками и собравшись, наконец, с силами пошел домой.

Возвратившись, домой, я, как и положено неженатому будущему папаше, на коленях умалял, будущую маму сменить мой социальный статус, из положения холост, на положение женат, подавая ей в руки, веник из прекраснейших цветов в комплекте с красивой коробочкой, в которой бриллиантово поблескивало "первое звено в цепи супружеской жизни" (К.Прутков). Будущая мама впечатлилась красноречием второго будущего родителя, и взяв неприлично короткую паузу на раздумья, приняла это сомнительное предложение.

Сначала благоверная хотела в срочном порядке мчаться к родителям с благой вестью, но мне с трудом удалось ее от этого отговорить. Тогда она решила направить разрывавшую ее энергию эмоций в другое русло и потащила меня в спальню. (Дальнейшее описание вы можете найти самостоятельно набрав в поисковике слово "камасутра", была страница 6, потом 22, потом 12, потом 11, потом опять 12, потом…. этого я там не нашел, потом

страница 9.)

С утра, встал как новорожденный. Взялся за разминку, и провел первый комплекс прямо в спальне.

— А я и не знала, что ты так можешь, научишь? — Спросила Даша, сверкая любопытными глазами из-под одеяла. — А в прочем мне нельзя сейчас силовых упражнений делать, вот рожу, тогда и научишь.

— Вот родится ребенок, и мы обязательно займемся, а пока у тебя дорогая другие дела есть.

— Это, какие? — сварливо уточнила моя невеста.

— К свадьбе готовиться.

Эти слова прозвучали заклинанием, и примерно на полчаса Дарья впала в прострацию. После чего, подметя подчистую приготовленные мною сырники, умчалась радовать свою семью, не забыв пригласить свою "ближайшую" подругу Софию.

Я же залез в капсулу, что бы продолжить свое путешествие.

Очнувшись все там же, я сделал сначала разминку, а после поработал с посохом. После занятий, сел на Бурого, и отправился к следующей точке путешествия. По дороге опять бил всю попадающуюся живность на пару с Кальэни, несколько раз привлекал мустангара к бою, а один раз даже пожалел, что не взял с собой буйарка, когда мы столкнулись с "взрослым стальным песцом". Песец был полный! Всего восьмидесятый уровень, и казалось бы Бурый его одним копытом придавить должен, ан нет Видимо там ловкости и на трехсотый уровень хватить может. Магия на него никакая не действует, камни отскакивают, а криты он сам наносит постоянно. С почти полностью убитого мустангара, Кальэни удалось переключить эту бестию на себя. Эта тварь прыгала высоко, но не доставала до врага, я уж думал, тут ему и конец, однако еще немного попрыгав, зверек молнией забрался на ближайшее дерево, и уже оттуда прыгнул на спину неповоротливой для него драконы. Жизнь Кальэни, буквально за три удара от маленького чудовища, ушла в желтую зону, когда ей, наконец, удалось его стряхнуть. Этот задравший уже скунс упал с Кальэни крайне неудачно, и потерял заметное количество ХП. Вдохновение, помогло мне быстро подхватить его куском дерна, завернув недобитого хорька как куколку в него с помощью магии земли. А потом, тратя всю ману без остатка, я с помощью магии воздуха зашвырнул эту куколку так высоко как мог. Как, оказалось, могу я очень высоко, куколка с бедным животным вернулась секунд через тридцать и приземлилась метрах в пятидесяти от нас. Выскочило сообщение о гибели животного, и я поспешил собрать остатки такой крепкой шкуры. Шкура совсем не попортилась, чего нельзя сказать о ее

содержимом. В общем то там одна шкура и лежала. Пока вычистил и обработал шкуру, сошло семь потов, и получил по две единички мясника и снятия шкур.

Закончив со шкуркой, я заметил, что Кальэни к чему-то прислушивается. Я направился в сторону, в которую было направлено внимание подруги. Через примерно двадцать шагов, я заметил нечто блестящее и пищащее. Наклонившись, я подобрал слепого щенка, только что убитого нами песца. Тут щенок пискнул, и открыл глазки.

Выскочило сообщение,

> "Щенок стального песца" считает вас своим родителем, вы хотите приручить нового спутника?
> Да/Нет

Конечно да.

> Вы приручили редкое животное,
>
> Профессия Животновод +1
> Способность Приручение животных…… +4
>
> Дух +1
> Внимание! Достигнуто максимальное количество животных спутников героя для развитых на данный момент способностей. Рекомендуем изучать направления приручения животных, дрессуру, животноводство, охоту, профессию друида, магию жизни, магию природы, для увеличения количества доступных к владению и уровням спутников, ездовых животных и питомцев. На данный момент вы можете приручить шесть сельскохозяйственных животных.

Вот я идиот! Это же надо, мог ведь кого-нибудь трехсотого уровня приручить, а приручил эту мелочь. Хотя, я до сих пор не встречал животное, которое может стать спутником, интересно, в чем отличие от питомца?

Может все не так уж и плохо, такой зверь, полностью защищенный от любых прямых магических воздействий, может быть очень полезен.

И еще надо будет на форуме почитать, как прокачать дрессуру.

Убрав малыша за пазуху, я пошел к ожидающим меня Кальэни и Буром. Отлечив мустангара, я вновь запрыгнул в седло, леча по дороге кружащуюся вокруг дракону. Для Кальэни

сейчас было очень тяжелое время, выросла она достаточно, что бы не помещаться вместе со мной на лошадь, ни в каком виде, а летать долго она еще не могла, быстро уставала. Поэтому она пролетала вперед, и какое то время ждала нас с Бурым. В один из таких перелетов, на нее напал гигантский орел двести двадцать восьмого уровня, но он не имел сильной защиты от магии. И как только, я увидел колоритную парочку, состоящую из спешно удирающей Кальэни и догоняющего ее монстра, то тут же парализовал птичку. Орел застывшей тушкой упал на землю, и погиб, а наша команда получила опыт. Только малыша, я не мог принять в команду, потому как он в описании даже уровня еще не имел. Зарубив по дороге змею, и содрав ее кожу, я скормил кусочек щенку, он немного поел, но тут же запищал вновь. Я увидел угасающую структуру щенка, и направил ему немного сил, не оформляя энергию в какую-либо стихию или направление. Тут же выскочило сообщение, что "Щенок" получил первый уровень. Сам молодой песец преобразился, причем довольно элегантно, и стал напоминать уменьшенную копию того зверька, которого мы недавно победили. Он вольготно разместился на моих плечах, напоминая меховой воротник.

По дороге мы с Кальэни быстро набрали зверьку пятый уровень, и он уже периодично стал участвовать в фарме мобов. В итоге я выбрал "Щенку" имя, по традиции обратившись к праязыку. Назвал я его не много не мало "Сатьян", что значит верный.

К ночи добрались-таки до второй точки, где я и разбил лагерь, а поскольку мне оставалось еще часа три до выхода в реал, я вплотную занялся прокачкой посохов. К концу периода осталось только один уровень набрать, и я смогу, наконец, использовать свой чудо-посох.

Когда вышел из капсулы, то обратил внимание, на то, что Даша еще не вернулась. Не хорошее чувство, появившееся после вчерашних событий, заставляло волноваться. Я первым делом позвонил ей и уточнил о планах. Даша заверила, что она у родителей, и сейчас с братиком и сестричкой составляют план свадьбы, а еще завтра приедет приглашенный ею мой отец, что бы тоже поучаствовать. Не успел я отойти от этого известия, как был ошарашен вопросом о том, когда я сам собираюсь приехать?

Поскольку на сегодняшний день у меня была запланирована тренировка, то я перенес сие знаменательное событие на следующий день. Получил втык по этому поводу и где-то в глубине начало зарождаться понимание тех мужиков, которые неоднократно рассказывали мне о свойствах женской психологии во время беременности. Судя по всему, мне вскорости

потребуются просто стальные нервы.

После очередной тренировки, меня встретила знакомая черная машина "незлого" лейтенанта.

Лейтенант отвез меня к уже немного знакомому зданию спецшколы. Отвел к руководству, и доложившись о выполнении задачи, покинул нас с полковником.

— Ну, здравствуйте господин Маг. — Улыбнулся мой визави, протягивая широкую ладонь для рукопожатия.

— Не подремонтируете меня немного? А то опять мочи нет, а врачи только хуже делают. Мне сейчас как никогда бегать надо, в том числе и по вашим делам, а я до туалета, простите, еле доползаю. — Продолжил он с заметным усилием. Все же этот волевой человек просить совсем не привык, а тем более признаваться в своих слабостях.

Поздоровавшись с полковником, я выразил сочувствие, и сразу принялся за дело.

Первым делом, осмотрев коленку, я вручную разогнал скопившуюся в районе коленки лимфу. Почистив сосуды в этой области, и убрав пару тромбов, разогнал кровь. После этих процедур, я занялся непосредственно суставом. Титановую пластину я частично растворил в суставном хряще, соорудив из нее усиливающую сустав и часть кости сетку. Оставшуюся часть пластины я сделал пористым и разделил на три части. После покрыл слоем титана все суставные кости коленки полковника. Следом организовал подпитку сустава и образование суставной жидкости.

— Все вроде все сделал. Остальное, организм сам потихонечку подправит. — Прохрипел я, привалившись плечом к столу полковника. На доже я и не заметил, что у меня кровь из носа хлещет, уже целая лужа натекла. Я вновь полностью истощил свой запас энергии, бережно собираемый мною в течение полутора месяцев, но по-другому почему-то не смог.

Полковник ошарашенно на меня смотрел, и не мог поверить, что я исправил все. Он-то надеялся в лучшем случае на прошлый результат, а тут полное излечение. В прочем он быстро собрался, и САМ, сбегав до ошарашенного секретаря, налил мне воды и притащил аптечку. После того, как мне удалось остановить кровь, и немного прийти в себя, мы продолжили беседу.

Хотя вру. Продолжить беседу мы смогли, только когда полковник, наконец, наприседался, напрыгался, и находился. Вот не совру, он пару раз даже танцевальные па делал. А я тем временем думал. Похоже, я набрался сил и опыта, постоянно подлечивая себя как в реале, так и в игре. Оно конечно и сейчас было совсем нелегко, до сих пор в ушах звенит, но по сравнению с

прошлым посещением…..

— Хм, похоже, я вам стал немножко должен. — Сказал, задумавшись, мой пациент, потом посмотрел мне в глаза и спокойно добавил. — Я не забуду.

— Теперь давайте приступим к нашим делам. — Сказал полковник, отмахнувшись от заверений, о том, что так сделал бы каждый на моем месте. — По поводу нападения на вас, это были сотрудники безопасности одного банка, сын одного из директоров которого состоит в небезызвестном вам клане "Мажоры". У этого паренька начали смутно просыпаться магические способности, и он поделился с отцом. Тот в свою очередь напряг аналитический отдел банка, и те вышли на вас. Не волнуйтесь, — заметил он мое нервное передергивание плечами, — этот канал утечки информации уже перекрыт. С теми банкирами уже поговорили, и они "решили" больше вас не беспокоить. Вот тенденция настораживает, — немного задумчиво проговорил он. После тряхнул головой и добавил, — а вы молодец, группа прикрытия довольно лестно отозвалась о ваших боевых качествах. Надо же самостоятельно завалить двух крепких профессионалов, на вас хорошо повлияли тренировки.

— Ну, на самом деле я только одного успел уложить, а второй, чуть не дотянулся до меня шокером. — Поправил я полковника.

— Да, значит я немного не в курсе, я обязательно уточню этот момент, у того кто писал отчет. — Немного угрожающим тоном заявил полковник, и продолжил, — тем не менее, вы действовали очень грамотно.

— Я еще хотел бы узнать, как дела у той группы, которую вы отправили тренироваться в Маноратху? — спросил я. — А то кроме пары вопросов по почте, от них никаких известий не было.

— Бойцы как раз сейчас ждут в аудитории окончания нашего с вами разговора, — ответил полковник.

— Ребята отстроили громадный замок в пяти локациях от начальной, туда же перебрался ваш тренер, а так же заселилась группа ученых и еще две группы бойцов проходят там свою тренировку. Ну, и ваша девушка там активно участвует в боевых вылазках. На сколько, я знаю, они там недавно завалили кого-то 108-го уровня при этом, не потеряв ни одного из участников, уже неделю довольные до соплей ходят.

— Странно, моя невеста об этом ничего не говорила……

— Поздравляю, — с сомнением сказал полковник, правильно поняв акцент, поставленный мною на слове невеста. — Попробуйте уточнить этот момент у нее, она точно участвовала.

Мы с полковником поговорили еще минут двадцать, и я

пошел на встречу со своими студентами.

Зайдя в зал, я встретил уже совсем других людей. Да, они все еще были калеками, однако в их глазах уже давно не было той печати безысходности, что я встретил в прошлый раз. Меня сдержанно поприветствовали, и застыли в ожидании моих действий. Я же, почувствовал, что им больше всего хочется похвастаться тем, что они достигли. С этого я и решил начать.

— Господа, мы с вами давно не виделись, может, расскажете, чего вы смогли достигнуть за это время? — спросил я их. — Давайте в том же порядке что и в прошлый раз, пусть первым будет Клещ.

Клещ кивнул, и приступил к повествованию. — Персонаж четырнадцатого уровня, все так же ДД, из магии огонь умелец 2, воздух 9, вода 4, земля 6, хаос 6, порядок 2. В наличии одиннадцать заклинаний, шесть из них огненные, маны двадцать пять единиц.

По боевке парное оружие, уже четырнадцатый уровень умельца взял и клинки пятнадцатый.

По крафту подмастерье кожевенника первого уровня, плюс качаю несколько сопутствующих проф, охотник, снятие шкур, мясник, все в среднем в пятерку, и еще в связи со строительством замка поднял в пять-шесть профы носильщика, каменщика и строителя.

Основная профессия воин, подмастерье 6.

— Впечатляюще, — похвалил я Клеща, записывая продиктованное. — Ласка?

Ласка приосанилась, но вставать не стала. — Персонаж шестнадцатого уровня, рога, из магии воздух умелец 3, огонь 9, земля 5, вода 6, природа 4, дух 8, хаос 8, порядок 1, смерть 3. Есть девятнадцать заклинаний, воздушных десять, три огненных, по одному всех остальных, кроме порядка. Маны тридцать два.

По боевке вкачаны ножи в восемнадцать умельца и в двенадцать умельца парное оружие, еще начала качать арбалеты, но пока только в пятерку прокачала. Скрыт в семерку умельца, в шестерку удар со спины, и в девятку прокачала подкрадывание, стабильно держу первое место.

По крафту подмастерье травницы восемь, алхимия семь и на стройке прокачала плотника в тройку.

Основная профессия убийца, подмастерье 1.

— Хм, сильно, как удалось настолько опередить предыдущего оратора? — Заинтересовался я.

— Внимательно читала ваш гайд. — сказала Ласка, с превосходством глядя на немного увядшего Клеща.

Я внимательно посмотрел на студентку, но фальши или лести

не заметил, она действительно так думала. Ну, ну. Записав все данные, я попросил Ремарка поделиться с нами достижениями.

Ремарк почему-то смутился, но все же начал. — Персонаж четырнадцатого уровня, могу выступать как ДД и как танк.

По магии вода 9, земля 8, природа умелец 2, дух умелец 1, порядок умелец 6, лечебная магия 8. Боевые заклинания, почему-то не получаются, хоть ты тресни, а вот защитные у меня лучше всех, я обычно кучу защит на Громовержца кидаю, и уже потом дамажить начинаю. Маны тридцать.

По боевке в семнадцать умельца вкачаны топоры, тут с одного из данжей удалось себе секирку отхватить ну чудо, что за вещь.

— Угу, он бы с ней даже спал, если бы мог, прямо влюбленный юноша. — Ворчливо заметил Клещ. Однако в его словах даже не маг расслышал бы почти ни чем не скрытую зависть.

Ремарк ухмыльнулся и продолжил. — По крафту плотник подмастерье четыре, лесоруб подмастерье двенадцать, столяр подмастерье три, скульптор подмастерье один, художник подмастерье два, носильщик подмастерье два.

Основная профессия лесоруб.

— Да уж, вы бы знали, какую красоту он в замке навел! — заметила Флоретта, — и как пригодилось, то, что он качал эту профу сразу, а то бы мы до сих пор замок строили. Ремарк от похвалы немного смутился, но внешне постарался этого не показать и только горделиво выпрямился.

После моего кивка приступил Баюн. — Персонаж шестнадцатого уровня, рога, хотя, наверное, лучше сказать разведчик или скаут.

По магии вкачал воздух умелец 6, земля умелец 3, природа умелец 1, дух умелец 2, маны тридцать восемь.

По боевке, в восемь умельца вкачаны ножи и арбалеты. Скрыт умелец девять, подкрадывание семь.

Крафт в основном картограф, мне нравится бродить по округе и разведывать новую местность, уже двенадцатый уровень подмастерья прокачал, еще конечно конструктор заклинаний пять, гончар умелец три и каменщик восемь.

Основная профа странник подмастерье шесть, кстати по этой профе я первый.

Продолжил Громовержец. — Персонаж семнадцатого уровня, танк.

По магии земля умелец семь, вода умелец пять, порядок умелец три, огонь девять. Маны тридцать шесть, боевых заклинаний немного, в основном личные бафы, но есть и парочка

ударных, в основном по площади.

По боевке булавы и щиты в четырнадцать умельца.

По крафту кузнец подмастерье девять, бронник подмастерье четыре, оружейник подмастерье пять, металлург подмастерье один, углежог шесть.

Основная профессия Воин.

Наутилус, гордо выпрямившись и сверкнув очками с толстенными стеклами, с апломбом приступил к докладу. — Персонаж четырнадцатого уровня, шаман, девятый уровень подмастерья, могу вызывать около сотни различных духов, магия духа восемь умельца, магия огня четыре и магия воды пять, маны пятьдесят три.

По боевке прокачал луки и арбалеты, а для ближнего боя в основном мечи. В пати, почти все время хилю и бафаю.

По крафту травник восемь и алхимик шесть подмастерья.

Основная профессия Шаман.

Глядя на этого нескладного, но очень гордого человека почти все незаметно улыбались, хотя в этих улыбках и была некоторая насмешка, но какая-то не обидная, как будто над младшим братом.

Гангрена, посмотрела на меня довольно уничежительным взглядом, и сквозь зубы отчиталась. — Персонаж семнадцатого уровня, РДД.

По магии огонь девятый уровень, воздух четвертый уровень умельца, хаос третий уровень умельца, маны сорок три. По боевке прокачаны луки в тридцать два умельца и клинки в восьмерку умельца.

По крафту охотник, восемнадцать умельца, картограф шесть умельца, конструктор заклинаний четыре, больше ничего не качала.

Основная профессия охотник.

Флоретта, меня честно говоря, удивила. Внешне она почти не изменилась, но во взгляде пропала обреченность, она просто ждала, зная точно, что ее внешний вид, дело времени. Искренне улыбнувшись мне (страшненько так), она доложила. — Персонаж шестнадцатого уровня, все так же хилл.

По магии, магия лечения в девять подмастерья, дух восемь умельца, природа четыре умельца, вода шесть, воздух три, огонь четыре, земля восемь, хаос шесть, порядок первый уровень умельца, смерть четыре, жизнь восемь умельца. Профессия лекарь прокачалась уже до девятнадцати подмастерья.

По боевке луки в девятку и ножи восемь.

По крафту травник девять подмастерья и алхимик десять подмастерья, аптекарь два подмастерья конструктор заклинаний

в три.

Основная профессия лекарь

Цербер, с интересом слушавший своих сослуживцев, продолжил сразу же, как только наступила его очередь. — Персонаж восемнадцатого уровня, баффер.

По магии, свет десятый уровень умельца, дух семь умельца, природа девять умельца, жизнь тоже девять умельца, мана пятьдесят.

Боевая часть, копья умелец тридцать.

Крафт сапожник двадцать один подмастерья, держу первое место, еще картография в девятку, ну и конструктор заклинаний в четверку, а больше ничего.

Основная профессия сапожник.

Да, вот что значит работа в группе, и специализация, скоро я при своей широте взглядов, похоже, стану довольно средненьким магом. Но расстраиваться не буду, вряд ли кто-то еще сможет иметь столько маны, особенно в ближайшее время. А вот сокращение скорости ее восстановления, вследствие потери лидерства, может по мне заметно ударить. Надо обязательно заняться прокачкой основных направлений магии хотя бы до пятидесятого уровня умельца, что бы подольше удерживать лидерство. Тем более у меня есть такая возможность.

— Ну что же, я восхищен вашими успехами! — Сказал я ожидающим моего веского слова слушателям. — Я по сравнению с вами и не развился почти, даже немного обидно. Чуть позже обменяемся новыми заклинаниями, мне интересно, что вы придумали нового.

— А сейчас мы займемся магией в нашем мире. Господин Наутилус. Я не знаю, как подойти к вашему случаю, я вообще не качал шаманизм. Рекомендую вам, что бы сильно не отставать от остальных, прокачать какое-нибудь магическое направление из стихий. Ну, что вам будет ближе

Наутилус, немного удивленно посмотрел на меня сквозь толстые линзы очков, от чего его глаза казались размером с хорошую монету, наверное, как те самые пресловутые пять копеек из прошлого. Немного задумавшись, он кивнул, и сказал, что уже давно подумывает о направлении земли.

Достав из пакета свечи, которые я попросил прикупить "незлого" лейтенанта перед посещением "слушателей", я аккуратно расставил их на столе. После чего достал пару горшков с незабудками из цветочного магазинчика.

Пригласив сначала четверых слушателей владевших огнем, я попросил попытаться зажечь свечи, горшки же раздал природникам, с наказом попробовать сначала ощутить энергию цветов, а потом хоть как-то на них воздействовать.

По началу, со свечами никто не мог справиться. Тогда я попытался объяснить, как сосредоточившись взять энергии из источника, что есть у каждого, и направить ее с определенной задачей. В итоге после получаса мучений Клещ, наконец, смог

заставить дымиться кончик одной из свечей, после чего, прилег немного отдохнуть, обильно поливая кровавой юшкой свою одежду. Я мгновенно направил немного энергии ему на помощь, и с удивлением понял, что по сравнению с Клещом мой собственный резерв, не говоря уже о добавочном, и скорость восстановления энергии больше порядка на три. После помощи Клещ быстренько оклемался, и попробовал снова. В этот раз я был на чеку, и подпитал его энергией прямо во время воздействия. Конечно, не слишком эффективно получается, организм Клеща усваивает примерно двадцать процентов переданной энергии, из которых, десять процентов идут в его хранилище, а еще десять на восстановление ресурсов тела, остальное же теряется. На этот раз свечка вспыхнула, и я предложил тем, у кого нет прокачанной магии огня, погасить ее с помощью воздуха или воды. Тем временем у Цербера получилось воздействовать на цветок, и сейчас он с усталостью, но и нескрываемым интересом рассматривал изменившийся цвет одного из лепестков незабудки. В таком ключе прошло почти все занятие, в итоге не получилось только у Ласки, все остальные добились огромных успехов, а Клещ и Цербер освоили даже по два направления. Клещ, к концу занятия смог не только зажигать свечу, но и гасить ее с помощью магии воздуха, Цербер же добавил в арсенал возможность обезболивания, опробовав его на самом себе. Больше всех была довольна Флоретта, сумевшая в итоге самостоятельно частично залечить, под моим руководством конечно, малюсенький шрамик на правой ладони.

Когда все окончательно утомились, пошла неспешная беседа, которая принесла мне в копилку приличное количество заклинаний, но главное еще больше идей для новых.

Когда я вышел из спецшколы, оказалось, что прошло почти шесть часов. Провожающий меня лейтенант предложил довезти до дома, но я сказал, что доберусь сам, после чего немного погулял и уложив мысли зашел в маленький ресторанчик покушать.

Вкусно покушав, я на такси доехал до дома и залез, наконец, в капсулу.

Боже мой, как дома оказался, такое впечатление, что я отсюда, а в том мире играю, правда, сам пока не пойму во что.

В Маноратхе было раннее утро, и я решил немного задержаться с выдвижением к следующей точке, и прокачать, наконец, владение посохами. На занятия ушло почти два с половиной часа, и я с наслаждением ухватился за свой "шедевр", сразу, как только выскочило сообщение о поднятии уровня владения сим оружием.

Собрав лагерь, я уселся на Бурого, и направил свой отряд далее по заданию.

Да, скажу я вам. С новым посохом воевать стало значительно легче. К сожалению, при использовании посоха не качается магия, но каст заклинаний ускорился невероятно, оставалось только периодично подливать ману. Против не слишком крупных и защищенных животных, мне очень понравилось заклинание "струна". Оказывается при удаче, которой у меня есть, можно отрезать цели лапы, для чего в принципе хватает ее ущерба, при этом здоровье жертвы остается в зеленой зоне. Жертва же при этом почти не может регенерировать, и теряет жизнь за счет тяжелых ран. И пока такая обезноженная жертва бьется в пыли, ее можно не спеша разбирать на запчасти Правда, это действовало на противников не выше семидесятого уровня, не защищенных сильной броней. Но учитывая, что этих противников можно было бить соло, я вскоре поднял очередной уровень, получая с каждого 600-1200 опыта, ну, и очень прилично лута. Конечно, сталкивались мы не только с мелочью, но и с монстрами уровня до сто пятидесятого, благодаря чему Кальэни получила еще один уровень и Сатьян, поднялся на пять уровней. После сообщения о подъеме уровня я остановился и принялся разбираться с новыми способностями за очередную пятерку уровней.

> Вы достигли 35-го уровня
> Выберите новую способность
> Острый глаз (точность попаданий дальнобойными оружием и магией увеличивается с каждым уровнем)
> Полет (Вы получаете возможность некоторое время летать, не используя магическую силу)
> Ночной взор (Вы получаете возможность некоторое время видеть в темноте)

Да что ж такое-то?!! Опять хочется сразу два навыка! Почему полет не после взора?!! Хм, я думаю при нужде, острый глаз можно прокачать в процессе кача луков и арбалетов, а вот полет, просто так я точно не получу. Конечно, можно пользоваться магией воздуха и телекинезом, причем телекинез маны тоже не ест, но это же, сколько сил на это надо.

Кода полет, наконец, был выбран, мне прокрутили ролик по пользованию этой способность, я понял, что выбрал просто немного другой вариант использования телекинеза. Правда, сам бы я скорее всего до такого долго еще не додумался.

Попробовав сам полет, я разочарованно вздохнул, на этот раз я похоже в рулетку не выиграл. При использовании способности на первом уровне полет длится всего три секунды. Правда, за эти

три секунды почти полностью съедается бодрость и ее приходится долго восстанавливать. Это же до скольких его докачать надо, что бы он начал пользу приносить? За то теперь, если что подпрыгнуть смогу высоко, да и с точки зрения прокачки выносливости, самое то.

На этой позитивной мысли, я принялся разбивать лагерь в тени довольно высокой одиноко стоящей скалы. Позаботившись о своих спутниках-питомцах, я вышел из игры.

Я не буду рассказывать о подготовке к свадьбе. Это отдельная история для черно-юмористического рассказа с элементами хоррор. Скажу только, что стал еще меньше понимать женщин. Как ни странно батя мой в этом веселии активно участвовал, и выглядел довольным. Б-р-р-р-р.

Меня активно пытались привлечь к выбору салфеток на стол, переговорам с тамадой, поиску артистов и другим не хорошим вещам. Но я героически отстоял свой сложившийся досуг, сумев ограничить мое использование в этом направлении, только примеркой костюма жениха. С ужасом вспоминаю восьмичасовую прогулку по бутикам и магазинам. Ну, не понимаю я, как некоторые мужики соглашаются жениться второй, а иногда даже и третий разы. И именно поэтому, я уверен, мужчины по статистике в три раза реже, чем женщины, становятся инициаторами развода. Нам, после пережитого, повторения не хочется, а вот им иногда желается эдакого.

Тем временем, я вернулся в Манорatху.

В тот день, появившись у той же скалы, я привычно позанимался с посохом, собрал лагерь и отправился к конечной точке, фармя по дороге всех встречных и поперечных монстров. Настроил передачу опыта от питомцев таким образом, что бы почти все доставалось им. Сам же отказался от использования магии из посоха, прокачивая собственную, а так же владение этим полезным вооружением.

Наконец к вечеру, мы достигли полуразваленного деревенского дома, с остатками огорода при нем. На огороде росло множество дорогих трав вперемешку с обычным бурьяном, а дом заставлял задуматься, о своей прочности, и о необходимости носить каску.

Не спеша выполнять задание, я сначала собрал всю доступную траву, изрядно забив одну из седельных сумок Бурого. Лишь, когда в огородике не осталось ничего полезного, я пошел в дом.

Войдя в дом, я поразился тому великолепию, что передо мной расстилалось. На огромном рабочем столе стоял алхимический агрегат мастера алхимика, со множеством колбочек тиглей

трубочек и так далее. Вдоль одной из стен мастерской висело огромное количество сушеной травы, и других ингредиентов. Куча коробочек и сундучков, стоящих в уголке, похоже, скрывали не менее нужные и полезные вещи.

У противоположной стены вольготно расположилось рабочее место кожевенника. Аккуратно висели вдоль стены различные инструменты, а в углу лежала готовая продукция и материалы. Вот когда я пожалел, что не взял с собой буйарка.

Хомячить все подряд, я начал со стороны кожевенника, после того как вынес все кроме заказанного ящика с инструментами, принялся собирать алхимическую часть хабара. Сложив оставшуюся напоследок сушеную крапиву в сумку, я наконец взял в руки заказанную Амидой шкатулку и инструмент Горивана и вышел из дома. Не успел я отойти и десятка шагов, как подпрыгнул от грохота, раздавшегося у меня за спиной. Обернувшись, я увидел на месте ветхого дома кучу обломков в облаке пыли.

Все-таки я был прав, и здесь разрабы или ИскИн не отошли от сложившихся стереотипов. Похоже, если бы я сразу забрал заказанные вещи, то остального хабара так бы и не утянул.

Теперь разберемся, что я получил,

1. Комплект оборудования мастера-алхимика
2. Комплект оборудования подмастерья-алхимика
3. Дорожный комплект оборудования алхимика
4. Эпически редких ингредиентов — 2 шт.
5. Очень редких ингредиентов — 5 шт.
6. Редких ингредиентов — 19 шт.
7. Всех других ингредиентов общим счетом — 132 шт.
8. Готовые зелья лечения, восстановления сил, маны, регенерации, берсерка, острого зрения и множества других, всего — 215 шт.
9. Книжка, зелья простые и сложносоставные — 1 шт.
10. Комплект инструментов мастера-кожевенника
11. Комплект инструментов подмастерья-кожевенника
12. Дорожный комплект кожевенника
13. Эпически редких материалов для кожевенного дела — 1 шт.
14. Очень редких материалов для кожевенного дела — 7 шт.
15. Редких материалов для кожевенного дела — 17 шт.
16. Всех других материалов для кожевенного дела общим счетом — 56 шт.
17. Готовые седла — 3 шт. (самое лучшее сразу установил на Буром)
18. Готовые сумки — 19 шт. (в том числе седельные)

19. Готовые тетивы — 105 шт.

20. Готовая сбруя, колчаны, ремни, ножны, кожухи и другие полезные вещи, общим счетом — 141 шт.

Ничего так прибарахлился.

Первым дело поменял на новые сумки, свою и Бурого. Теперь я могу переносить на 40 % больше вес и на 15 % больше объема, а бурый аж +35 % и того, и другого. По дороге сюда мне среди лута встретилась серьга грузчика на +15 % к переносимому, достав которую, я сразу продел в ухо укоризненно глядящего на меня мустангара.

Обратно, мы пошли другой дорогой для прокачки картографа, и разведки местности. На вторые сутки, мы расположились лагерем у небольшого холма. Перед выходом из игры, я решил сходить на холм, залезть на какое-нибудь дерево и оглядеться. Однако пройдя буквально пару десятков метров, я заметил в склоне холма отверстие в половину моего роста, перед которым рос небольшой куст. Издалека ничего было не видно, а если пройти рядом, то не заметить сложно.

Недолго думая, я ползком залез в эту дырку. Двигаясь вперед и немного вниз, я замечал, что ход постепенно заметно расширяется. Когда я выбрался в небольшую округлую пещеру, выскочило сообщение,

> Поздравляем! Вы обнаружили скрытую локацию 124-го уровня, бонус за открытие локации, + 100 % опыта, при первом убийстве противников этой локации, и +5 % опыта при последующих. В случае если не вы первым будете проходить скрытую локацию, бонус для первого проходящего ее составит 50 % опыта.

Осветив комнату магией, я заметил невдалеке бугор. Подойдя поближе, я осмотрел это образование. Внезапно оно открыло глаза, и я понял, что вляпался. Нечто похожее на громадную медведку застрекотало и кинуло в меня заклинание ошеломления, а следом полетел ядовитый плевок. Ошеломление отбил мой щит, а от плевка я увернулся. Кинув в медведку "паралич", я вытащил посох, и принялся за ее убиение. Струна на это чудовище не действовала, как в прочем и огонь, а от дробящего урона посоха вообще толка не было. Видимо, у хитина на него резы максимальны, как по идее и на любой другой физический.

Я решился на применение магии смерти, все ж таки живое существо. Накинул на медведку "Темный яд", заклинание аналогичное тому, что в посохе, только вложил туда в десять раз больше маны. Посмотрел, жизнь медведки потекла в сторону

уменьшения, но как-то слишком медленно. Применять свою любимую стрелу, я не решался, поскольку после нее в таком маленьком помещении и мне, скорее всего, не выжить. Тут я вспомнил об одном из первых своих опытов, маленьком огненном смерчике, как он тогда в скалу впитался, попробуем его.

Сформировав заклинание, я от души наполнил его маной и направил в медведку. Как и в прошлый раз, заклинание впиталось куда-то под хитин. И скорость уменьшения жизни у противника значительно увеличилась.

Решив, что процесс надо бы ускорить еще, я принялся отдирать с помощью своего любимого ножика хитиновый панцирь, но почему начал со спины, до сих пор не пойму. Медведка ожила, и довольно резво подпрыгнула, пытаясь меня сбросить. Ножик же застрял намертво между пластинами хитина, и никак не хотел выходить. А я боялся его отпускать, так как медведка в таком случае меня бы расплющила. Так и болтался на спине этой гадины, пока она бегала по всей пещере, в том числе по стенам, и по потолку.

Из-за шиворота вылез взъерошенный Сатьян, явно недовольный подобным пробуждением и с остервенением вгрызся в "медведку". Нечто сюрреалистическое было в нападении этакого маленького серебристого лисенка на гадину размером с лимузин.

Однако, как это ни странно, зверек смог мне помочь. Он на несколько секунд отвлек на себя внимание "медведки", и я смог опять накинуть на нее "паралич".

М… да, игра игрой, а адреналин хлещет не по-детски.

Подойдя к выходу из пещеры, что бы исключить повторение произошедшего, я вновь отправил в "медведку" заклинания смерти, высушив при этом до дна не только свой резерв, но и посох. Не решаясь подойти, я стоял и ждал, наблюдая, как медленно утекает жизнь из этой туши. Буквально на последних каплях жизни, монстр ожил, бросился ко мне, но не успел. В метре от меня "медведка" ткнулась носом в пыль пещеры и затихла, а у меня вновь посыпались сообщения,

> Новая профессия Некромант…… + 2
>
> Поздравляем! Вы первый, кто добился такого прогресса в Профессии Некромант. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус + 10 %вероятности подчинить дух живого существа, + 10 %к вероятности поднятия нежити, + 0,1 % к вероятности создания нечисти, + 5 %уязвимости к магии света, + 2к показателю Интеллект, + 0,1 % от всего вашего опыта при создании нежити высокого уровня, + 1 % от всего вашего опыта

при создании нечисти высокого уровня. Осторожно при применении магии смерти в чистом виде в присутствии представителя любой живой разумной расы, репутация со всеми живыми разумными расами падает на 1 ед., а при применении против любой живой разумной расы, репутация со всеми живыми разумными расами падает на 10 ед.

Новая профессия Дрессировщик +1
Профессия Убийца Титанов +1
Профессия Маг +1
Способность магия Смерти…… +4
Способность магия Огня…… +2
Способность магия Воздуха…… +2
Способность магия Хаоса +1
+1 Сила
+1 Ловкость
+1 Интеллект
+1 Выносливость
+3 Удача
+2 Дух
+1 Мудрость
Получено 5834 очка опыта, 5 % (291) опыта передано спутнику, 5 % (291) опыта передано питомцу.

М… да, да ну нафиг некромантию, хотя пока я один магию смерти прокачивать стоит, для использования в комплексных заклинаниях. И при Кальэни, не стоит использовать, она все-таки из расы драконов, мало ли. А вот "Дрессировщик" порадовал, видимо он качается как раз на спутниках.

Ох, ничего ж себе, а Сатьян то аж пять уровней сразу поднял, двенадцатый уровень, это уже заметно. Будет мне помощник в пещерах, куда Кальэни и маунтам ходу нет, ну не пролазят они в них, по крайней мере в мелкие. Сюда точно не пролезут.

Ладно, место сохраним, и потом сюда наведаемся, надо хотя бы сороковой уровень набить себе и до двадцать пятого — тридцатого докачать Сатьяна. А сейчас полезу на разведку.

Выйдя из пещеры, я направился по начальному пути. С некоторым трудом влез на довольно крутой склон холма и уставился на три, стоящих на нем, сосны, как баран, и примерно так же себя и ощущая. Дело в том, что до ближайших суков на этих соснах было метров пятнадцать, логично было бы использовать недавно приобретенный полет, однако я уже успел его испробовать во время предыдущего пути, и по опыту скажу, что выше шести метров на нем не подняться. Может ну ее нафиг

эту разведку?! А с другой стороны, надо же когда-то качать этот самый полет. По примеру генерала из бородатого анекдота, я принялся "трясти". То есть подлетал на шесть метров, падал вниз, как только заканчивалась бодрость, и отдыхал, тупо разглядывая голубые небеса. Так мучился я в течение трех часов. К этому моменту "полет" прокачался до четверки, и я мог подниматься уже на шесть с половиной метров…..

Упав в очередной раз обессиленным на корни поднадоевшего дерева, я сначала начал себе удивляться. Ну зачем мне это дерево, ну не получается разведать и ладно, направление я и так знаю. Три часа на какую-то ерунду убил. Списать этот тупизм могу только на адреналиновый шок после незапланированной борьбы с покатушками на страшненьком таком монстре.

Дальше мысли ушли в сторону исполнения задачи. Если так не получается, то что еще я могу тут придумать.

Немного задействовав мозги, придумал сразу два варианта. Первый, взять из сумки десяток, другой тетив, связать их, привязать к концу что-нибудь тяжелое и закинуть на сук. После чего спокойно влезть на него. Второй, использовать все тот же полет, только приправив его магией.

После некоторых раздумий решил обратиться ко второму варианту. Первое, что сделал, это примерно метровый холмик у корней с помощью магии земли. Энергии это у меня отняло всего, примерно с сотню МП. Хм, ничего себе всего, да такого объема маны нет еще ни у одного мага в игре. Зажрался-с. Некоторое время размышлял, как сделать подпорку из воздуха, земли или воды, что бы подняться как на лифте. Честно говоря, так ничего и не придумал. Потом вспомни, как в одно американском фильме тренировались парашютисты. Там, что-то вроде перевернутой воздушной подушки, типа ложишься на воздушную струю, идущую снизу, и балансируешь на воздушном потоке. Тут потребуются руны. Выровнял земляной холм, и начал наносить на него связку. Не долго думая, нанес руну управления и несколько рун воздуха вписав их в круг. Встал на точку, активировал руны, влив в них порядка трехсот МП маны и сразу "полет". Ну, что могу сказать…

Руны на земле, повели себя совсем не так, как я ожидал. Это мягко.

А если подробно, то я подлетел на, те же, шесть с половиной метров, и тут в меня начали попадать комья земли летящие снизу. То есть, эффект был близкий к запланированному, я болтался на шестиметровой высоте, периодично подскакивая еще на пару метров от попадавших в меня кусков глины. Но, это еще ничего, вот когда снизу полетели камни….

В итоге, когда закончился заряд маны в рунах, я упал на дно образованного магией колодца, с нулевой бодростью, и очками жизни в красной зоне.

И как фон этой душераздирающей истории, выскочили сообщения,

> Вы построили "качественный глубокий колодец", путники проезжающие мимо еще не раз с благодарностью помянут ваше имя. Умение вырыть хороший колодец, очень ценится в безводных местностях, отношения с племенем бедуинов +5.
>
> В архитектурный альбом, добавлена постройка "глубокий колодец".
>
> Профессия Строитель +1
>
> К сожалению, в колодце нет воды, попробуйте выкопать его в другом месте.

Аааааа…. (Далее следуют непереводимые идиоматические обороты).

Немного успокоившись, начал осмысливать ситуацию. На первый взгляд колодец будет повыше той самой проклятой сосны, на второй тоже.

Стенки колодца почти идеально ровные, действительно "качественный" колодец. В общем, похоже мне отсюда не выбраться, иначе как с помощью того же плана, который был изначально.

Отдохнув, я принялся чертить новую рунную связку на полу. В этот раз, как основание, я взял руну порядка, соединил ее с землей, добавил пару рун контроля, руну привязки, руну места, и руну простого алгоритма, и уже "сверху" присоединил руны воздуха. С опаской наполнив энергией руны, я активировал связку.

В этот раз сработало. Сначала медленно, потом с каждой секундой все быстрее я под действием ревущего воздуха начал подниматься из колодца. Стоя! Ощущения я вам скажу, если кто-нибудь катался на скоростных лифтах, тот поймет. Единственное, что в скоростных лифтах тебя вжимает в пол, а здесь тебя вжимает в тебя. Ревущий воздух изо всех сил сдирает с тебя одежду вместе с кожей, при этом нещадно стукая о стенки колодца.

В общем, я вылетел из результата своего "строительного" эксперимента, как пробка из бутылки. При этом поднявшись метров на тридцать над ненавистной сосной.

Видимо во время падения в обратном направлении мозги все же включились, и я пролетая мимо сучьев сосны активировал

"полет". На последних крохах бодрости подлетел к суку, зацепился за него и втянул себя. Побежали сообщения,

Профессия Маг +1

Профессия Рунный маг +1

Поздравляем! Вы с уровня неофита в профессии Рунный маг, поднялись на 1-йуровень подмастерья. Вам становится доступно конструирование новых рун, а также становится доступен инструмент рунного мага "рунный конструктор". С этого момента при создании новой руны или рунной схемы вам начисляется опыт, в зависимости от ее сложности и эффективности.

Профессия Конструктор заклинаний +1
Профессия Начертатель +1
Способность Рунная магия…… +2
Способность магия Воздуха…… +2
Способность Полет …… +5
Интуиция +1
+1 Ловкость
+1 Интеллект
+4 Выносливость
+4 Удача
+2 Дух
+1 Мудрость

Упершись спиной в ствол, я минут пять осознавал ситуацию, а потом дико ржал над собой минут десять, это же надо из-за такой ерунды, как лазанье по деревьям, столько натворить.

Отсмеявшись, я наконец сделал то, собственно ради чего все и затевалось, осмотрелся. Зрелище было великолепное. На фоне заката, в направлении движения, расстилался бескрайний лес, справа краев лесного массива тоже видно не было, однако своеобразной границей служили видневшиеся в дали горы. Слева же в обозримом пространстве было заметное понижение ландшафта, и вдали, видимо за рекой виднелся изумрудно-золотистый луг. Чуть в стороне от нашего пути, явно выделялась какая-то постройка, причем она была просто невероятно высокой. Ясно, значит завтра сначала туда, а потом домой, интересно же.

На следующее утро, мы собрались в путь и три часа петляли по бурелому, пока не вышли на древнюю полузаросшую дорогу, ведущую именно в ту сторону. Интересно, а что на другой стороне, там ведь тоже что-то должно быть. Но это я потом поразведаю, а пока к тому шпилю.

Да, лесная дорога это намного сложнее, чем было до этого. Тут надо постоянно быть начеку. В любой момент из-за дерева может выскочить кто угодно, а может и с веток спрыгнуть, и из земли полезть. В общем, за эти девять часов пути я слился три раза, и лишь чудом уберег от слива свой отряд.

Через некоторое время, мы, наконец, вышли к огромной арке ворот, которая раньше очевидно представляла собой единое целое с полуразрушенной стеной, сейчас же она стояла на особицу. Когда я на Буром въехал в арку, выскочило сообщение,

> Поздравляем! Вы обнаружили развалины древнего города 219-го уровня, бонус за открытие локации, +100 % опыта, при первом убийстве противников этой локации, и +5 % опыта при последующих. В случае если не вы первым будете проходить открытую локацию, бонус для первого проходящего ее составит 50 % опыта.
>
> Профессия Археолог +1

Нет. Не полезу туда сейчас. Я моментально направил мустангара в обратную сторону, и мы пулей выскочили из арки. С начала надо подготовиться, а потом можно и на рожон лезть.

Город мы обошли вокруг, пару раз на пути попадались скелеты сто первого и сто пятнадцатого уровней, из чего я заключил, что в городе это основная "живность". Неожиданно оказалось, что заклинание "струна" на которое я рассчитывал, почти не повреждает старые кости. А вот посох дал просто замечательные результаты, треснешь разок по черепушке, и хиты просаживаются так, что любо-дорого.

Через некоторое время мы вновь вышли на дорогу, ведущую к городу уже с другой стороны. Поскольку, она шла в нужном мне направлении, мы отправились по ней. На этой дороге, нас и застала ночь.

На следующее утро, мы дошли до конца, и уперлись в древнее величественное строение, напоминающее храм. Оно, заросло со всех сторон лианами и мелкими деревцами, в куполе зиял огромный провал, а лепнина на стенах по большей части давно отвалилась. Но даже в таком виде храм вызывал уважение. Я не решился его исследовать, поставив отметку на карте. Удивительно, но от этого храма, по прямой было всего около километра до того места в лесу, куда меня перенесло порталом. А значит, я еще до вечера буду дома.

Мы шли по лесу, а я вспоминал, как осторожно пробирался по этой чащобе, вздрагивая от малейшего шума, измазанный с ног до головы почти полтора года назад, по игровому времени. Сколько всего со мной произошло с тех пор, как в игре, так и в

реале. Нет, все-таки повезло мне с этим порталом, что ни говори.

Что ни говори, а мой "хутор" представляет собой изумительное зрелище. Со стороны, а особенно с холма, он выглядит как огромная многолучевая звезда, с шапкой Ракситарии излучающей чистый свет. Кода же подходишь ближе, вырастает в высоту десятка метров настоящий бастион из толстенных дубов, вставших вплотную друг к другу, и переплетших свои ветви.

Сказочное ощущение, когда ты идешь к своему дому, возвращаясь из похода, а перед тобой услужливо расступаются стволы "вековых" дубов, их корни и ветки, и даже трава. А когда мы зашли на территорию бастиона, то увидели густой сад, с полянками изумрудной травы, залитый великолепным светом Ракси. И все это время Она передавала мне свои чувства, как соскучилась и любит меня, а еще ощущалось нетерпение поведать новости, и услышать рассказ о нашем путешествии. Полное впечатление, что попал в бабушкину добрую сказку.

Поскольку я все-таки в игре, то отдыхать с дороги смысла не было, поэтому я отпустил Кальэни, и побрел сдавать свои первые квесты. Когда я подошел к дому "своей неписи", Амида сидела на завалинке у дома и вышивала. Завидев меня, она убрала рукоделие, а когда я подошел чуть ближе, степенно поздоровалась. Сказав, что съездил на место их предыдущего проживания, я достал из седельной сумки шкатулку и набор мастера-алхимика, поскольку мне до него еще расти и расти. Тем более что я сфотографировал все части этого набора, и почти уверен, что смогу сделать такой сам. Надеюсь, что это позволит поднять награду за задание. Амида вскинулась, едва увидав коробку, схватила ее и прижала к груди. Сумку с набором алхимика она мгновенно унесла в дом, откуда появилась, неся в руках небольшой узелок.

— Ты прости Корст, денег у нас с мужем нет, прими в качестве благодарности эти зелья, они могут сильно помочь тебе в твоих путешествиях.

В узелке, были слабые, и обычные зелья, которые были мне не очень-то нужны, так как в достатке имелись гораздо лучшего качества.

Я ответил, — ну что ты Амида, я же просто помочь хотел. — И вернул узелок обратно.

— Ты зелья то возьми, пригодятся, а за бескорыстие твое возьму я тебя, пожалуй, в ученики, приходи ко мне, когда готов будешь. — Сказала она и ушла в дом.

Вы выполнили задание Амиды, "Редкие

ингредиенты"

Награда:

Зелье здоровья обычного качества — 4 шт.

Зелье выносливости низкого качества — 4 шт.

Вы приглашены в личные ученики мастера-алхимика и мастера-травника Амиды

Опыт за задание 21618 (81/100)

Репутация с фракцией люди +12

Известность +5

Через пять минут Амида вышла из дома, присела на ту же завалинку, и вновь принялась, на этот раз за вязание. Я спросил, где сейчас Гориван, и она отправила меня в его мастерскую, не забыв напомнить, что ждет меня для ученичества.

Горивану, как и его жене, я сдал заказанное, и в придачу комплект мастера-кожевенника, на что он вынес мне из дома седло, но опять же немного хуже, чем я взял в том доме, так что я опять начал отказываться. Он не настаивал, отнес седло обратно, правда через три минуты вышел, неся в руках простой лук с колчаном, и парой запасных тетив.

Вот, — сказал он, — тренируйся, а будет время, приходи, поучу тебя как с кожей совладать, да как из лука попадать куда-нибудь кроме неба. Хе-хе…

На этих словах Гориван развернулся и ушел в мастерскую, откуда через пару минут донеслись звуки скребка. А у меня выскочило ожидаемое сообщение,

Вы выполнили задание Горивана, "Инструменты мастеру"

Награда:

Лук новичка

Колчан новичка (на 20 стрел)

Учебные стрелы низкого качества — 20 шт.

Вы приглашены в личные ученики мастера-кожевенника и мастера-лучника Горивана

Опыт за задание 23114 (86/100)

Репутация с фракцией люди +13

Известность +10

Интересно, что я сделал с Гориваном, в отличие от Амиды? Почему коэффициент выполнения задания у него больше? Может изначально, отношение было лучше. Тут я вспомнил, что комплект мастера кожевенника, был завернут в шкуру какого-то животного, и лежал в сумке изготовления самого Горивана, пусть и не самой лучшей. Надо было и Амиде пару травок отдать, ну да

учтем на будущее.

Ух, и когда же мне всему учиться? Надо прокачать мечи, и копья, а то, как выяснилось, посох хорош далеко не везде, благо Василий Игоревич учил еще и этому. Надо прокачивать магию, иначе отстану, и сильно ослабею, за счет потери первых мест в ней. Надо качать металлургию и кузнечное дело, ведь только они могут дать на данный момент адекватную физическую защиту моей тушки. И наконец, надо качать картографию, в надежде рано или поздно найти людей, хотя бы и из другого государства. А теперь еще и вкусные предложения от мастеров, та же алхимия сможет помочь мне в металлургии, а кожевенное дело, позволит делать метало — кожаные доспехи, которые не так ограничивают подвижность. А уж учеба стрельбе, это вообще нечто.

Сейчас у нас конец весны — начало лета, травничество лучше начинать развивать сейчас, и до осени. В этот же период, обязательно надо дойти до зоны с более слабыми монстрами, и поискать там данжи, что бы их можно было проходить соло, или хотя бы без помощи мустангара с буйарком. За одно и оружие с магией прокачаю. Выезды делать по две три недели, а потом устраивать перерывы на сбор и обработку трав. В начале осени, надо максимально навозить всякой руды и других материалов. А вот в конце осени и зимой буду прокачивать стрельбу из лука, алхимию, и другие крафтовые навыки. План есть, так, что приступим.

Наверное, вы спросите, а почему я не пишу о реале? Так особо не о чем. Даша занята подготовкой к свадьбе, и ей не до меня, ФСБ я тоже пока не очень нужен. Единственное, что моя поездка, где я не забывал все фотографировать, вызвала новую волну ажиотажа, после выхода публикаций. Редактор, который уже было, ко мне немного охладел, вновь пылал энтузиазмом. Особенно народу понравилась фотография заката над изумрудными лугами, сделанная с той самой несчастной сосны.

Василий Игоревич с Олегом загорелись Манорaтхой, и все реже оттуда выбирались, так, что наши занятия сократились до раза в четыре-пять дней. И то Василий Игоревич или Олег давали мне комплексы упражнений, заставляли их пару раз выполнить, а потом отправляли восвояси. Правда, на следующее занятие не забывали проверять усвоенное. Василий Игоревич даже разрешил приезжать к нему домой в его отсутствие для тренировок с макиварой и другими снарядами, а так же с большей частью его коллекции оружия, чем я с некоторой периодичностью пользовался.

Так, что пока ни будет ничего интересного в реале, я буду рассказывать о событиях в игре в режиме "нон стоп".

И так. Первым делом я отвез к дому все барахло, которое привез с собой. Потом отправился к Ракси, и провел в беседах с ней почти два часа. В процессе разговора, поделился сомнениями о способе переправы на ту сторону реки. Ракси сообщила, что на данный момент зона ее влияния распространяется на большую часть реки, и она сможет вырастить мост для меня, только на это потребуется много времени. Когда я спросил сколько, Ракси смущаясь своей "слабости", ответила три дня. Рассмеявшись, я заверил, что она умница, и что в эти три дня я найду, чем заняться.

Потом, пригласил Кальэни, и поставил ее на автофарм монстров, на этот раз, она контролировала несколько большую территорию, и проходилась не только по бедным ершам, но и нескольким другим "рыбкам".

Так, разобравшись с делами, я пришел к Амиде и заявил, что готов учиться.

Для начала Амида дала мне небольшую книжицу, с описанием самых распространенных трав и некоторых их свойств. (Насколько я понял, у этой брошюры есть аналог в реале, уж больно академическим языком она была составлена.) Ничего не объяснив, она дала задание, собрать несколько видов растений указанных в этой книжке и принеси ей. Задача была оформлена как квест, и не имела ограничений по времени. Я понял, что и в дальнейшем гранит сей науки мне будут скармливать маленькими кусочками, наверное, чтобы не подавился.

И я побрел в поля, работа выходила нудная, но за то я досконально узнал, что такое пижма, лапчатка такая и сякая, что ромашка, есть лекарственная, и нет, что зверобой красится, а у полыни собирают только верхушки. В общем, промаявшись часов пять, я вернулся сдавать квест. Не тут то было. Оказывается, что на травы влияет не только время сбора, но и многое другое. Например, зверобой, нельзя было укладывать вместе с полынью, а у пижмы собираются только соцветия, что серебристая лапчатка укладывается в пучки особым образом, иначе может не только начать гнить, но даже не подгнив, навредить вместо пользы. В общем, еще в течении четырех часов, я под руководством Амиды перебирал, сортировал, собирал в пучки и развешивал собранную траву. И только тогда моя учительница приняла квест.

Следующей задачей, было правильно высушить эту траву. Недостаточным, оказалось, развесить пучки по стенам, как в книжках и фильмах описывались дома травниц и колдуний. Ну, с некоторыми так и поступили, но например та же пижма любит сушиться в тени и на ветерке, а вот зверобой, как это не странно любит сушиться на солнышке.

Так и прошли три дня моей учебы, собирал, сортировал, сушил, и по новой. За эти три дня, поднял травничество на двенадцать единиц, по запаху и на ощупь мог находить большинство трав, а уж вязать их научился, простите за каламбур, с завязанными глазами. Получил "в процессе", так сказать, еще способность "распознание растений", ну, по всей видимости, для травника бесценный навык, да и для других профессий пригодится точно.

Но наконец, настало время выдвигаться на давно манящий меня противоположный берег реки.

Собравшись в дорогу, я подъехал к законченному мосту. Лишь только мы с Бурым вступили на него, система спросила, — хочу ли я сделать эту постройку общественной. Не успел я дать свое согласие, как выскочило несколько сообщений.

> Вы построили городской мост, связующий не только два берега реки "Неизвестно", но и две зоны, значительно облегчив дорогу путникам. Дайте название мосту?

Ну что ж, не будем отходить от традиции, обратимся к тому же санскриту, если мост соединяет сразу так много, то пусть будет соединяющим. На санскрите соединяющий будет "Южант", и ведет мост почти строго на юг, значит так и назовем.

> Поздравляем! Вы совершили географическое открытие, обнаружив реку. Напоминаем, что река считается открытой только при исследовании не менее чем одной трети от ее длинны с обоих берегов, и/или другого географического открытия неразрывно связанного с рекой (исключая другие реки), и/или постройки объекта неразрывно связанного с рекой, например моста или водяного колеса. Как первооткрыватель, вы можете дать название реке.
>
> Хотите сделать это сейчас?

Ну, об этом я давно уже думал, все удивлялся, как же так, река есть, а открытия нет, и имя уже давно придумал. "Шарати", что означает просто "текущая", и просто, и звучит красиво.

Сразу после "крещения" реки, система сообщила о повышении очередного уровня картографа, и о дополнительной известности. Довольный, я наконец выдвинулся в путь.

Расскажу еще немного о мосте. Он состоит из длиннющих переплетенных стволов деревьев, мне не известных, но подозреваю, что это несколько модифицированная Ракси ива. По бокам в виде балюстрады располагаются верхушки и сучья этих

переплетенных стволов, некоторые из которых образуют над мостом подобие арки. Причем по бокам зелень настолько плотная, что воду можно разглядеть, только подъехав на коне вплотную к ограждению. Сам же настил представляет собой плотно переплетенные ветви и немного пружинит от каждого шага, казалось-бы должно пугать, но поскольку совершенно не ощущается, что ты на мосту, то наоборот, казалось, что ты на жестком батуте, и стоит захотеть, и можешь подпрыгнуть высоко, высоко, как в детстве. Со своеобразного арочного потолка шел, уже привычный, но от того не менее прекрасный свет Ракситарии, а выход на противоположный берег ощущался как портал в другой мир, окруженный глубокой тайной.

Наклонившись, я коснулся рукой моста, и передал Ракси свое восхищение ее творением, ощутив в ответ волну радости, смущения и немного гордости. Попрощавшись с подругой, я двинул Бурого на противоположный берег. Как только наша команда сошла с моста на берег, выскочило очередное сообщение,

> Вы вошли в зону долины "без названия"
> Как первооткрыватель, вы можете дать название зоне.
> Хотите сделать это сейчас?

Вспомнив изумрудные луга, явно принадлежащие к этой зоне, я решил назвать эту долину "Маракатаи", что в переводе и значит "изумрудная". Хм, получается даже нечто эльфийско-индийское, я так и представил будущие гайды, "Выходя из золотого города на юг, вы попадаете в долину Маракатаи". Звучит?

Наконец, получив законные плюшки в виде уровня картографа и известности, наша команда тронулась в путь. Куда? Спросите вы. Да просто пока куда глаза глядят. Буду разведывать местность, и изучать живность.

Неделю я шлындал по долине в поисках. Ну, почему я не попал на эту сторону монстры от двадцать третьего уровня, по крайней мере — это самый маленький из тех, что я видел, а самый большой сто шестьдесят девятый. Дикое раздолье трав, просто собирая травы и плоды кустарников и деревьев, я поднял травника на семь пунктов. И наконец, спустя неделю нашел, то чего так долго ждал.

Еще дня два назад, я обнаружил, что двигаясь вдоль крутых склонов, описываю окружность. Когда же вышел к уже разведанной точке, убедился, что передо мной остров, а я хожу вокруг него там, где ранее было дно. Как это ни странно, остров неприступен со всех сторон, но в одном месте, я углядел

площадку, на которой можно отдохнуть после полета. По моим прикидкам, не хватало еще метра четыре, для того, что бы с площадки достичь вершины. В прочем маг я или гуляю? Недолго думая, я обрушил с помощью стрелы хаоса край, сделав своеобразную ступеньку немного правее площадки, чтобы ее не засыпало, и в два приема взлетел наверх, оставив в разбитом лагере своего нелетающего мустангара, как жаль, что он не Пегас.

Так мы в компании Кальэни и Сатьяна пошли искать приключения. Через некоторое время перед нами открылся большой мертвый город, с полуразвалившимися пристанями, которые я почему-то не заметил снизу, огромными засохшими парками, развалинами храма, и масштабным замком на вершине утеса, стоящего как перст почти посередине города. К замку вел серпантин широкой дороги, огороженный со стороны обрыва полуразвалившейся балюстрадой.

Когда я перебрался через груду щебня, бывшую некогда восточными воротами города, выскочило сообщение,

> Поздравляем! Вы обнаружили развалины древнего города 64-го уровня, бонус за открытие локации, +100 % опыта, при первом убийстве противников этой локации, и +5 % опыта при последующих. В случае если не вы первым будете проходить открытую локацию, бонус для первого проходящего ее составит 50 % опыта.
>
> Профессия Археолог +1

Ох, радость-то какая, вот теперь-то я покачаюсь, еда у меня есть, так, что запланированные на разведку ближайшие две недели явно проведу здесь.

Взяв наизготовку посох, я отправил Кальэни на разведку, а сам, в сопровождении Сатьяна двинулся следом. Первой нашей жертвой стала группа из трех скелетов неизвестных существ и лича, опять же гуманоидного, но не человеческого типа. Громоздкий костяк, и приличные клыки, другая форма черепа, при жизни это были явно не люди.

Я направил Кальэни отвлекать скелетов, а сам сагрил лича. Понадобилась всего одна стрела света, что бы его завалить, однако и он успел выпустить по мне какое-то заклинание. Честно говоря, я толком даже понять ничего не успел, вокруг меня мигнуло, и все. То есть я вообще не получил никакого ущерба.

Тем временем Кальэни от души развлекалась, конечно, она наносила противникам уровня 60+ не слишком большой урон, но и скелетики не могли до нее дотянуться. Быстро выпустил три стрелы света с минимальной энергонасыщенностью, и пошел собирать лут.

М…да, на открытой местности даже как-то скучно. Лич шестьдесят восьмого уровня с одного выстрела, это ладно, у него жизни в связи с профессией мало, а вот скелеты воины шестьдесят второго уровня, у них же хитов должно немеряно быть. Ну да ничего, чувствую, в строениях будет веселее, а уж в подземельях вообще обхохочусь. То, что подземелья здесь есть, сомнений у меня нет.

Так и вышло. Как только я начал зачищать улицу, тут же полезли скелеты из близлежащих домов, причем не все, а лишь часть. Все магические и другие дальнобойные противники предпочитали атаковать из окон. То есть что бы продвигаться по локации мне приходилось вычищать от скелетов всю территорию, начиная от самой улицы и заканчивая самыми темными уголками подвалов, и чердаков домов. В большинстве подвалов стояли огромные каменные плиты. Часть из них была абсолютно ровными со всех сторон, а часть напоминала застывшие в воске фигуры, более всего смахивающие на орков. Я как-то смотрел с подачи отца древний фильм, какого-то Лукаса, так вот там одного из персонажей заморозили, так вот очень похоже. Я попытался рассмотреть их поподробнее с точки зрения магической составляющей, однако кроме несильного фона магии смерти, пропитавшей все вокруг, ничего не обнаружил.

Почти в каждом здании был один или несколько тайников, чего там только не было, кольца, серьги, броня, оружие, драгоценные камни, а один раз даже наткнулся на клад из тысячи серебряных монет. Недавно в инете прошло сообщение, что банк начал обменивать собранные игроками монеты. Так вот, там одна такая серебряная монетка стоила аж тысячу рублей. Джек-пот прям. Миллион рублей! А ведь у меня "дома" в загашнике еще штук сто, если не больше, золотых монет лежит. А золотые обмениваются банком по курсу. Я правда так и не понял, к чему этот курс привязан, однако на данный момент он составляет шестьдесят пять тысяч девятьсот рублей, или шестьдесят пять серебряных и девяносто бронзовых монет. Это решение администрации игры, резко повысило привлекательность игры, и в игру пошли новички. Многие "старые" игроки начали работать "паровозами", и сейчас каждый мог в течение дня, за довольно скромную плату, докачаться до пятого-шестого уровней. Кланы же, своих новичков качали совершенно бесплатно.

Меж тем, чем дальше я продвигался в лес, тем толще были партизаны. Уровней ниже шестьдесят восьмого больше не было. Один раз меня зажали в подвале явно когда-то общественного здания, да так, что выбраться смог на последних крохах жизни, да и то лишь пробившись к дымоходу стоящему на первом этаже и

вылетев через него подобно Санта Клаусу. После этого случая несколько часов изобретал и испытывал на столпившейся внизу и лезущей по дымоходу нежити подобие магических гранат. Я брал маленькую серебряную монетку, встраивал в нее саму огненный шар, а снаружи наносил руну света, и руну активации. Монет было много, и я наделал порядка сотни гранат, потратив всю свою ману в ноль, с учетом ее восстановления. В итоге, перед зачисткой любого помещения я сначала кидал гранату, а уже потом входил сам. Ох и вещь получилась, скажу я вам, когда я с ней закончил, система, заходясь от восхищения, сообщила мне,

> Вы создали редкий "малый взрывной артефакт охотника за нежитью". Вам доступна соответствующая схема.
>
> Профессия Артефактор +1 (+ еще 4 за остальную сотню гранат)
>
> Профессия Маг +1
>
> Интеллект +1
>
> Удача +1
>
> Мудрость +1

Посмотрел, на то, что получилось,

> Требуемый уровень: 10
>
> Редкость: Редкий
>
> Качество: Хорошее
>
> Материалы: Серебро
>
> Название: "малый взрывной артефакт охотника за нежитью"
>
> Прочность 200/200
>
> Магический заряд: 220МП
>
> Восстановление магического заряда -0.02 МП / 1 мин.
>
> Урон магией света 84-101 в радиусе 25 метров от эпицентра взрыва.
>
> Ущерб, наносимый Светом некротическим существам, увеличивается в 33,8 разаи демоническим существам увеличивается в 19,1 раза. Есть 20 % шанс нанести живым существам дебаф "ослепление", будьте осторожны. С увеличением расстояния свыше 10 метров нанесенный ущерб падает.
>
> Урон осколками серебра 10-120 в радиусе 10 метров от эпицентра взрыва
>
> Ущерб, наносимый осколками серебра некротическим существам, увеличивается в 4 раза. Есть

55 % шанс нанести некротическим существам дебаф "отравление серебром".

Урон магией огня 35–40 в радиусе 2 метров от эпицентра взрыва.

Свойство: Разрушается при активации или истощении маны.

В общем, после такой "гранаты", мало какие скелетики "выживали", как ни странно это звучит.

Неделю, я потратил на очистку нижнего города. Когда подошел к хорошо сохранившимся воротам в город верхний, меня встретила стража, состоящая из трех скелетов воинов сто сорок шестого уровня, четыре стрелка сто пятидесятого уровня, и два лича сто пятьдесят первого. Самыми опасными для меня были, как это ни странно стрелки. Магией меня толком не пробить, воины пока добегут, а вот стрелки смогут атаковать прямо с места. Ущерб от них довольно приличный, и достаточно мне словить стрел пять-шесть, как я обнулюсь, а стреляют эти ребята, как я уже убедился часто и точно. Даже если я успею перестрелять их в ответ, то добежавшие воины меня все равно прикончат. Расстояние до поста приличное, укрытий нет. Придется вспоминать о навыке скрыта, который за прошедшее время прокачался в приличный второй уровень умельца.

Намазанный смесью воды, глины и копоти, как древний индеец, я двигался на карачках вдоль немного округлой стены верхнего города. Когда подошел к противникам на расстояние стрельбы, один из личей бойко закрутил черепом. Стараясь не делать резких движений, я лег пузом на землю и пополз к нежити.

К сожалению, уловка почти не удалась, как я потом узнал, на нежить почти не влияет скрыт, точнее его эффективность против нее составляет всего 10 %. После того, как я прополз всего метра два, лич опять закрутил черепом в поисках противника. Тут, мне пришла в голову мысль, а что если использовать Сатьяна?

Отправив спутника в атаку на одного из личей, я дождался агры мобов, и спокойно перестрелял сначала лучников, которые никак не могли попасть по крайне шустрому зверьку, потом личей, а после и медленных скелетов-воинов.

Подлечив Сатьяна от случайной раны, которая меж тем почти убила его, я по свежим впечатлениям, записал структуру понравившегося мне проклятья, так как получилось запомнить, потом поэкспериментирую, после чего пошел собирать трофеи. В подсумке одного из личей, обнаружилась страница дневника. Страница была последняя. В ней же было указано, что для того,

что бы пройти в верхний город необходимо найти ключ от ворот, а находится он у белой скалы, что стоит на юге, на острове, при слиянии двух рек.

После того как я прочитал страничку, выскочило сообщение,

> Вы прошли первую часть металокации "Каворкиала" — "нижний город Каворкиала",
> Доступность локации: раз в 10000 часов
> Условия — отсутствуют
> Награда 120000 Очков опыта
> Доступна вторая часть металокации "Каворкиала" — "верхний город Каворкиала"
> Условие, необходимо при себе "ключ от ворот верхнего города" — не выполнено
> Награда неизвестна

После чего система порадовала дополнительной информацией,

> Вы первым прошли локацию "нижний город Каворкиала", бонус за полную зачистку от некротических противников 50000 очков опыта. Обновление локации через 9999 часов 59 минут. Доступна локация "верхний город Каворкиала".

Дальше шел длинный список всех радостей и плюшек положенный мне за этот "эпический" подвиг, но я не глядя отмахнулся от бегущих цифр, усталость взяла свое. Морально утомительно целую неделю, хоть и с перерывами на выход в реал долбить скелетов. Вернувшись к лагерю, я уселся и стал разбираться с прибылью этого данжа.

Прежде всего, посмотрим набежавшие статы,

> Профессия Артефактор +5
> Профессия Маг +9
> Профессия Конструктор заклинаний +6
> Профессия Воин +5
> Профессия Археолог +8
> Профессия Экзорцист +10
> Профессия Маг жизни +1
> Профессия Боевой маг +3
> Профессия Убийца титанов +7
> Профессия Заклинатель +5
> Профессия Дрессировщик +2
> Способность Интуиция +1

Способность Скрытность +1
Способность Внимательность +6
Способность Распознание заклинаний +3
Способность Владение боевыми посохами +7
Способность Магия земли +1
Способность Магия воды +2
Способность Магия воздуха +5
Способность Магия огня +7
Способность Магия порядка +4
Способность Магия хаоса +6
Способность Лечебная магия +2
Способность Магия жизни +1
Способность Магия смерти +3
Способность Телекинез +1
Способность Комбинирование заклинаний +4
Способность Управление электричеством +1
Способность Твердокаменный +3
Способность Подкрадывание +3
Способность Удар со спины +3
Способность Несущий свет +4
Способность Невидимка +3
Способность Критовик +6
Способность Полет +3
Способность Распознание вещей +6
+4 Сила
+16 Ловкость
+14 Интеллект
+22 Выносливость
+7 Удача
+11 Дух
+9 Мудрость
+1 Уровень

Общее количество опыта, вместе с опытом за полное прохождение данжа 3600000+

Так же три уровня подняла Кальэни и целых пять уровней поднял Сатьян.

Порадовал сообщениями переход от начинающего к умельцу "Полет",

Поздравляем! Вы развили свою способность Полет, с уровня начинающего поднялись на 1-йуровень умельца. Утомляемость от полета при использовании способности, уменьшается на 30 % при вертикальном полете, а при горизонтальном на 50 %. За каждый

уровень умельца в способности Полет теперь добавляется 12 % к высоте вертикального подъема. Доступны простейшие маневры.

Сил разбирать лут уже не было, и выйдя из Маноратхи, я завалился спать в реале. Таким меня и застала вынырнувшая на денек из предсвадебного круговорота Даша. Взяв меня за шкирку (в переносном смысле), она потащила меня по делам свадебным, которые без меня ну совсем решить было "невозможно". После четырех часовой ходьбы по магазинам, меня потащили в ресторан, где уговорили подтвердить уже согласованное меню, а потом заставили его отредактировать, понукая сомнительной сентенцией, "а вдруг тебе не понравится?". По мне так и бог с ним, благо на свадьбе будут все же больше пить, нежели есть. А после набора большинством собравшихся статуса "набравшихся", изысканность еды значения уже не имеет. А вот ее количество, напрямую предрасполагает к наличию или отсутствию так "необходимой" на свадьбе драки. Благоразумно не став доносить свои мысли до моей ненаглядной, я справился с этим квестом. После чего, меня повезли на прогулку.

По дороге я успел перехватить несколько сочувствующих взглядов, по которым сразу понял, что это бойцы сопровождения моей драгоценной тушки.

Вернулся в Маноратху, с энтузиазмом замочить хоть сто тысяч скелетов, лишь бы сегодняшний день не повторился. Как говориться, все познается в сравнении.

Не смотря на то, что с момента старта разведывательной миссии прошло всего две недели, мы с мустангаром и даже Кальэни загружены "под самое горлышко". Придется возвращаться.

Дорога до "хутора", заняла два дня. Да, с южной стороны, "хутор" вообще кажется сказочным городом, прямо подходить страшно. Так и видится, что сейчас тебя встретят прекрасные эльфы, и скажут, что тебе здесь не место. Пройдя по мосту, который украсился ко всему прочему еще и лианами с красивыми, вкусно пахнущими цветами, мы прибыли домой.

Не смотря на то, что в игре вроде как отдыхать не принято, да и необходимости нет, я разгрузив свою команду и себя пошел гулять по "хутору". Дыша ароматным, но не пряным летним, а каким-то весенним воздухом, я прогуливался по выращенным Ракси дорожкам. В процессе прогулки, впал в какое-то состояние нереальности (не знаю, как описать по-другому). Нет, ничего неприятного, наоборот, в этом состоянии хотелось оставаться как можно дольше. Выйдя на центральную площадь, я сел на землю,

прислонившись к дереву-постаменту со статуэткой. И как само собой разумеющееся начал входить в состояние медитации.

Через пару часов, я очнулся. Оказалось, что система присвоила мне новую способность "медитация", причем сразу второй уровень, правда все равно я не первый, а жаль. Так же за открытие новой способности, система дала бонусом пару единичек характеристики дух, и еще один уровень профессии маг и единичку йога.

Так же после медитации на мне повис баф на скорость восстановления сил и магической энергии, а так же небольшой бонус ко всем крафтерским и магическим способностям сроком на 12 часов. Изучив баф подробнее, я увидел, как потихоньку падает бонус даваемый им, так, что это не чит, хотя и очень приятная возможность. Хм, а ведь не читал я о подобном на форумах, значит, эта информация придерживается немногими дошедшими до нее. Пожалуй, она сильно пригодится моим "ученичкам", надо полковнику звякнуть по этому поводу.

Выйдя из игры, я услышал странные приглушенные звуки со стороны холла. Выбравшись из капсулы, на цыпочках прошел до коридора и дальше к санузлу, где и застал свою ненаглядную, в обществе белого друга, сменившей окраску на бледно-зеленую. Обиженно на меня посмотрев, она вновь ласково обняла единственный предмет интерьера этой комнаты, махнув мне рукой, что бы я уходил и не отвлекал ее от столь увлекательного занятия.

Связавшись через Доброго во всех отношениях лейтенанта, я доложился полковнику о новых обстоятельствах. Он в свою очередь потрудился сообщить, что они в курсе дела, и уже около пары недель исследуют новые возможности. Я несколько обиделся, однако потом плюнул и попросил своего "работодателя" поделиться наработанным. Тот рассказал, что новую способность первым открыл мой учитель, чем естественно тут же поделился. После нескольких экспериментов, медитацию заставили учить всех, ибо это значительно ускоряло прокачку, почти во всех сферах. Они даже попробовали новичка в манораthe научить сначала медитации, а уж потом учить магии, и так им понравилось, что человек за три дня добрался до уровня умельца в одной из стихий, что на данный момент все усилия направлены на раскачку именно этого умения. Лидирует, конечно, мой учитель, уже седьмой уровень, однако и другие не очень отстают. По косвенным данным, клан "Мажоры" толи вчера, толи позавчера тоже ознакомился с этой полезной способностью, однако пока они ее только пробуют, да и аналитики у них такой нет. Пока поймут, какой бонус к раскачке она дает. Тем более что это имеет

огромный смысл на низких уровнях, а на более высоких отражается все меньше и меньше, хотя тоже помогает. Жаль, что трудно прокачивается, что бы единичку вкачать надо полдня в позе цветка сидеть. Да и получить сложно, если без учителя.

Странно, я вроде быстро поднял, да еще сразу две единички, надо будет разобраться, может чего "не так" делаю.

Вернувшись в игру, внимательно рассмотрел логи, и обнаружил, что от меня каким-то образом ускользнула маленькая строчка.

Открыто малое место силы!

Это что ж получается, если медитировать в местах силы, то и медитация растет быстрее, и проводить ее легче. А вот эту информацию, пожалуй, попридержу от "Полкана и Сотоварищи", ишь, им все подавай, а самим поделиться.

Самое интересное, что место силы явно образовалось недавно. Только не понятно, что его подвигло возникнуть, то ли Ракси, то ли сам хутор, то ли еще какие условия сложились. Все равно, это помощь не слабая будет.

У меня же по плану дня три-четыре занятия по травничеству. В этот раз Амида учила меня собирать ягоды, орехи, кору, коренья, а также некоторые грибы, после чего, мы вместе занимались переработкой этого богатства на полуфабрикаты. И под конец, Амида открыла мне профессию "Зельевар". На самом деле, "Зельевар" скорее специализация профессии травник, однако оказалось, что она же может быть и специализацией алхимика. На данный момент у меня в ней только рецепты травяного чая с часовым бафом + 0,5 % к выносливости, и взвара ромашки, на +1 % скорости восстановления этой самой выносливости. Так, же продал, а точнее обменял на элики и зелья большую часть собранных в путешествии трав.

Закончив некоторый этап в обучении, получив в итоге + 8 травника и несколько пунктов к статам, я вновь выдвинулся в путешествие, теперь уже с приблизительным указанием маршрута.

Перед новым забегом, выделил день невесте, выгулялись, скажу я очень неплохо. Разве, что все еще текущий токсикоз омрачал действительность. Даша была очень довольна, ведь капсула, определив беременность, автоматически ограничила время игры, а так же некоторые варианты занятий в Манорaтхе, так что моя ненаглядная уже заметно заскучала, и эта прогулка с посещением пары кафешек и одного "международного туалета" (это я про известную сеть ресторанов быстрого питания), сильно подняла ей настроение.

После прогулки, вернулись домой. Даша, уставшая и довольная, пошла отдыхать, и смотреть слезливые и занудные сериалы, на которые она подсела в последнюю неделю. Я же улегся на "рабочее" место, и погрузился в иной мир.

В Маноратхе оставалось, как говориться, только подпоясаться. Так, что буквально через пять минут после входа, мы с моим зверинцем стартовали в путь. И вновь я как завороженный прошел по мосту, украсившемуся на это раз золотистыми цветами, появившимися на оплетающих его лианах, прямо золотой мост в золотой город. И все время, до исчезновения из вида, я оглядывался не в силах отказать себе в удовольствии полюбоваться своим домом. И еще долго не мог выбросить из головы навеянную видом песню старинной группы "Аквариум".

Под небом голубым есть город золотой,
С прозрачными воротами и яркою звездой
А в городе том сад, все травы да цветы
Гуляют там животные невиданной красы……

Песня явно про мой дом, разве что действительно надо воротами озаботиться, и надо подумать может и впрямь, прозрачными сделаю.

Само путешествие описывать не хочется, хотя любопытного было много, так, что материалом для издательства я запасся. Поскольку великой спешки не было, всю дорогу собирал всякие полезные травки и другие ингредиенты, для алхимии и зельеварения. Мелких монстров бить особого смысла не было, однако моя ненаглядная Кальэни, заполучила огненное дыхание, накрывающее площади, и теперь просто выжигала целые проплешины на местах респа мелкой монстрятины. Похоже, у драконов прописаны инстинкты, и они со временем сами учатся новым навыкам, по достижении необходимого уровня. Хоть с таких монстров опыта много и не приходило, однако учитывая, что в респе было порядка тридцати-пятидесяти противников, набиралось прилично. Первое время я проверял за Кальэни площадки, в поисках лута, однако толи ничего не выпадало, толи сгорало все напрочь, по этому, после десятой площадки, перестал обращать внимание на "шалости" подопечной.

Я же устав от безделья, начал прокачивать полет. Прямо на ходу, взлетал из седла и летел над ним, до полного истощения. После мне пришло в голову, попытаться, параллельно лететь, и упражняться в телекинезе. Я во время полета, поднимал с земли мелкие камешки, а со временем начал срывать нужные мне

травки, прямо во время движения. Оказалось, что в таком режиме, действительно и полет, и телекинез прокачиваются намного быстрее, хотя и устаешь быстрее вдвое. Маноратха не любит легких путей, зато любит сложные и интересные.

Примерно через три с половиной дня пути, мы вышли к достаточно приличной по размеру реке, до противоположного берега было метров сто, а то и немного больше. Логично предположив, что это одна из тех рек, которые были указаны в листке, я продолжил путь параллельно ее берегам по направлению течения.

В пути часто попадались небольшие речушки, и ручейки, впадающие в эту реку, однако большую их часть мы переплывали, или переходили, почти не обращая внимания на всякую мелочь атакующую нас. Лишь раз пришлось придумывать, как перебираться, так как речка была глубокая и течение быстрым. Но мы справились, пройдя немного вверх по течению, и перейдя ее по отысканному броду, в месте, где разлив заметно снизил скорость воды.

Долго, коротко ли, но через два дня после встречи с водной артерией, мы оказались в месте, где наша, набухшая от впадающих ручьев и иже с ними река, впадала в другую, которая была еще шире.

Остров был виден невооруженным взглядом, однако как к нему подобраться, понятно не было. Он стоял примерно посередине самого широкого места в слиянии рек, и поднимался вертикальным утесом над гладью воды. По прикидкам, до острова было метров двести в самом узком месте. Как добираться, воду я замораживать так и не научился, разве, что немного охлаждать, да и заморозить даже небольшой участок текущей реки, довольно сложно, даже с моим запасом маны. Можно было бы сделать что-то вроде долбленки, но поблизости просто нету деревьев такой толщины, а издалека, тащить, нужно буярка было брать. На бревне не доплывешь, унесет теченьем. Долететь не смогу. Что же делать?

О, мысль! Попробуем.

Окрыленный внезапной идеей, я метнулся к ближайшим деревьям, вырезал струной кусок ствола, что поровнее и потолще. После, опять же струной, аккуратно дважды ударив с торца бревна, вырезал ровную доску, толщиной сантиметра три. Своим любимым ножом, доставшимся мне еще от драконы, я закруглил один из концов доски, а так же заточил его, создав угол атаки. Понятно, что для серфинга доска нужна немного другая, и желательно как минимум сухая, но особого выбора у меня нет.

Теперь надо создать вспомогательные средства. Что бы легче

плылось, надо что бы в спину дул ветер, значит надо делать заклинание. Немного подумав, и поработав с конструктором заклинаний, я модернизировал довольно бесполезный "воздушный кулак" в нечто постоянное, с зависимостью от подпитки магией, и привязал это к своему хранилищ. Бросив доску на воду, я аккуратно спланировал на нее. Коснувшись доски кончиками пальцев ног, я все еще находясь в полете начал разгонять доску с помощью телекинеза. Когда доска набрала небольшую скорость, я наконец, включил воздушное заклинание. Еще пара секунд, и я уверенно стою на несущейся по воде доске, не используя полет, а в спину мне дует крепкий ветер, и остается только контролировать немного телекинезом направление движения и скорость, что для меня уже не слишком трудно. Я даже успел получить некоторое удовольствие от скольжения по воде, как буквально на расстоянии десяти метров от цели, как почувствовал сильный удар снизу, ощутил короткий полет, и с тучей брызг рухнул в воду. Тут же в меня вцепилась огромная рыбина и потянула на глубину, растерявшись, я в панике отбивался, но взяв себя в руки начал думать. Достав драконий ножик, я с размаху всадил его рыбе в глаз, и с трудом смог удержать, когда она начала биться. Полоска жизни, скакнула у нее в красную зону, но она вновь напала. В этот раз, я спокойно дождался, когда меня укусят, и пустил электрический разряд. Да, меня тоже не слабо тряхнуло, бррр электричество в воде я применять больше не буду. Рыбка пошла ко дну, однако я невдалеке увидел ее новых товарок. В бою и не заметил, что нахожусь вплотную к скалам острова. Вот только из под воды я взлететь не могу а пятерка рыбок уже метрах в трех. Говорят, что перед гибелью перед тобой проносится вся жизнь, лично я думаю, что это мозг, автоматически прокручивает память, что бы найти способ выжить в опыте прошлых лет. Так это или нет, не знаю, но однозначно в критической ситуации мозги работают лучше. Еще бы, я умудрился вспомнить, что на заре моей эпопеи получил замечательную способность от одного из убиваемых мною ершей. Вот уж точно клин клином. Применив способность, я пулей выскочил из воды на полметра, и сразу активировал полет, который в свою очередь вынес меня на столь вознесенный над водой кусок суши.

На острове было неинтересно, перед скалой стоял постамент, на котором лежал ярко синий кристалл. Взяв ключ, я кинул его в сумку не глядя на пробежавшие, на периферии зрения сообщения, и уселся на краю скалы в глубокой задумчивости. Сюда-то я попал, а отсюда? Нет, можно конечно самоубиться, в итоге все равно окажусь на точке привязки, только вот не хочется что-то.

Собравшись с духом, я приметил место, где не было "рыбок", и сиганул вниз. Пролетев немного на бреющем полете, я плавно соскользнул в воду, и что было сил поплыл к берегу. Буквально метрах в пятнадцати от суши, меня догнали аж семь "рыбок", и начали активно кушать. Я подумал, что мне неприятно, и не выдумал ничего лучше, чем шарахнуть огненным кольцом, сперт… позаимствованным мною недавно из переписки на форумах. Что я вам скажу, вариться заживо, гораздо неприятнее, чем быть поедаемым, хотя моих противников, постигла та же участь и это немного утешает.

Что за…?!! Я опять на острове! Я же точку возрождения ставил на берегу, в лагере.

Посмотрим, что на эту тему говорят логи. М…да, что-то расслабился, логи читать перестал, а ведь прочел бы, и узнал, что когда я взял ключ, сработала ловушка, и точка привязки автоматически переместилась на остров. И вот я опять сижу на краю скалы и размышляю…

Видимо зря я пытался рыбачить браконьерскими способами. Рыбалка динамитом, а точнее сгустками плазмы в оболочке из магии порядка, конечно интересно, но, к сожалению, отрицательно результативно. Почему отрицательно? Да потому, что как только я начал глушить рыбу, в надежде, что она закончиться в этих водах, так сразу, видимо на шум и запах свежей пищи приплыла новая рыба, и с каждым моментом ее становилось все больше. В данный момент вода вокруг места моего злоключения буквально кипела от рыбы. Вот бы сейнер сюда, но чего нет, того нет. За то, вся рыба, которая есть, сагрена на меня и вся она в свойствах, в информации об уровне имеет"??".

Не имея в голове никаких идей, не раздумывая, со злости швырнул в воду свой огненный смерчик, который смастерил на "заре времен". Зарядил я его от души, влил около тысячи маны, в числе прочих и энергии хаоса не пожалел, чтоб им пусто было, селедкам треклятым.

Ну, пусто было всем. Не зря меня тогда система предупреждала об опасности.

Сначала ничего не происходило, через десяток секунд, над водой начала подниматься тонкая, причудливо выглядящая ниточка воды. Набирая силу и обороты, небольшой смерчик рос не по дням, а по секундам. Только я было обрадовался, что скоро этим камбалам недоделанным, придет конец, как сам нежданно оказался в центре этой аномалии, хорошо, хоть догадался посох вынуть, и щит электромагнитный включить.

Нечто сюрреалистичное было вокруг, будто я оказался в мире хаоса. Мимо пролетали изогнутые, расплющенные растянутые

рыбы, Водоросли непредставимых оттенков оплетали мой купол причудливой паутиной, а сверху, как глаз бога на меня смотрело синее небо, в обрамлении ртутистой кромки верхушки ствола смерча. А я не жалея энергии подпитывал, как магический так и электромагнитный щиты, которые активно переливались вокруг меня. Надолго меня не хватило, как к счастью и смерча. Набрав из реки огромное количество воды, он выдохся, и как только кончилась энергия, вся эта масса рухнула вниз.

Пережив на последних крохах энергии удар огромной волны, я обнаружил себя на вершине тонкого обглоданного столба. Весь остальной остров, был превращен в мелкую щебенку, а на вершине "в живых" остались только постамент, на котором изначально лежал камень, передо мной и кусок скалы за моей спиной, то есть только то, что укрывал купол щита.

В какой-то прострации, я слевитировал со скалы, и поплыл прочь от этого места. На этот раз мне никто не мешал, видимо вся рыба, что была в округе, погибла. С трудом добравшись до берега, получив попутно способность плавание, я побрел к лагерю. С каждой минутой, меня трясло все сильнее, видимо даже в игре, пришлось симулировать адреналиновый отходняк, иначе никак. Да и что говорить, страшно было до животного ужаса, забылось, что нахожусь в игре. Была, только одна цель, выжить. Через несколько минут, добравшись до лагеря, я вышел из игры. Полежав немного в капсуле, я отправился на кухню лечить нервы.

Зайдя на кухню, я увидел идиллическую картину. Моя ненаглядная, в фартуке готовила какой-то салат и в данный момент резала туда лук, одновременно с этим, она смотрела очередной сериал, и рыдала, не понятно, только от лука или от сериала, а может одно другое дополняло. Эта мирная картина послужила таким релаксантом, что я просто не смог удержаться, подошел к любимой и уткнулся лицом в копну ее распущенных волос. Мое солнце приняла это как должное, что-то мурлыкнула, и повернулась ко мне за поцелуем. Подняв на меня глаза, она резко в ужасе отшатнулась, да так, что чуть не упала.

— Господи! Что с тобой случилось? — воскликнула она.

Не ожидая такой реакции, я удивленно пожал плечами и помотал головой, не зная, что ответить. Она подошла ко мне вплотную внимательно глядя мне в глаза, потом провела рукою по волосам и легко дотронулась до щеки. Потом Даша схватила меня за руку и повела в комнату к зеркальным дверям шкафа-купе. Оттуда на меня смотрел мужик, с абсолютно седыми висками, заостренными скулами и голубыми, как небо глазами с проскакивающими прожилками цвета золотого огня. Полюбовавшись немного на зеркало, я пожал плечами и побрел обратно на кухню, почему-то совершенно не впечатлившись произошедшим переменам.

Нет, все-таки женщины непонятные существа. Ну, скажите, откуда они знают, как вывести мужчину из шокового состояния, в максимально короткие сроки? Видимо, это заложено в генах, иначе не объяснить. Началом комплекса процедур стала запотевшая рюмка водки и кусок бекона на черном хлебе, после чего, она потянула меня в спальню. Там она помогла мне

раздеться, уложила в кровать, и начала нежно массировать, сначала плечи и шею, а потом остальное. Массаж через некоторое время перешел в нежные ласки, и откинувшись на подушки через полтора часа, я чувствовал себя заново родившимся. Даша же лежа у меня на плече аккуратно приступила к вопросам. Смысла скрывать свой вояж я не видел, и рассказал, чему стал виной и свидетелем. Выслушав, она обняла меня и закинула сверху ногу, прижав к себе сильно-сильно. Так мы молча пролежали минут пятнадцать, и я, было, начал задремывать, Как Дашка встрепенулась, и бодрым голосом объявила, что поскольку у меня сегодня выходной, а он именно такой и есть, мы идем в магазин.

Сопротивляться было бесполезно, да и особого желания не было, потому мы скоро отправились по указанному направлению. В торговом центре, я стал замечать реакции людей глядящих на меня. Продавцы, в кои-то веки бежали к нам с помощью, другие же покупатели старались покинуть этот магазин как можно быстрее, исключение составляли несколько женщин, которые пялились на меня с неугасающим интересом, несмотря на присутствие Даши рядом. Большинство же мужчин, опускали глаза, и старались освободить дорогу, даже там, где было много места. Только один дед, посмотрев мне в глаза, как-то грустно покачал седой головой.

Даша же не умолкала ни на секунду, было такое впечатление, что она спешила выложить все, что накопилось за последнее время, и о подготовке к свадьбе, и о посещении врачей, и о необходимости близкого ремонта, "ну, ты же понимаешь, к рождению малыша, а то у тебя такой беспорядок". И в кои-то веки эта трескотня меня не раздражала, а наоборот. Я почувствовал до глубины души, что пока женщина вот так говорит, можно расслабиться, не бояться, не ожидать плохого, так можно говорить только тогда, когда все хорошо, когда нам не надо бежать и стоять насмерть. Когда-то мой дед, прошедший войну, где-то на Кавказе, говорил мне, пацаненку о чем-то подобном, но видимо, что бы понять, надо действительно пережить.

До чего ж прекрасно, когда женщина имеет возможность щебетать свои милые глупости!

Вернувшись в игру, первым делом я начал просматривать логи, ведь после такого должно было статов набежать, а может и еще пара плюшек упадет. Ну, какой любитель РПГ пропустит возможность покопаться в обновленных статах своего перса?

Упало много. Во первых я почти получил новый тридцать седьмой уровень осталось совсем немного набрать. Еще бы, угрохать около трехсот двадцати монстров на 50-100 уровней выше себя. Да, если бы не увеличенный запас маны, я бы и пары

таких не положил. Да еще система защитала создание нового уникального заклинания, выдав почти миллион очков опыта. Ну, еще бы не уникальное, если для активации требуется 980 маны. Конечно, я создавал уже подобное, но тогда были только воздух и огонь, а здесь еще и хаос немало отметился.

Во вторых статы и плюшки.

Профессия Маг +4
Профессия Конструктор заклинаний +2
Профессия Воин +1
Профессия Маг хаоса +1
Профессия Боевой маг +4
Профессия Убийца титанов +6
Профессия Пловец +3
Профессия Плотник +1
Профессия Рыбак +7
Способность Интуиция +1
Способность Внимательность +1
Способность Магия воздуха +1
Способность Магия огня +2
Способность Магия хаоса +7
Способность Прыжок из воды +1
Способность Телекинез +7
Способность Комбинирование заклинаний +1
Способность Твердокаменный +2
Способность Полет +1
Уникальная способность Серфинг +1
Сопротивление магии хаоса +0.03
Сопротивление магии огня +0.01
+2 Ловкость
+1 Интеллект
+8 Выносливость
+7 Удача
+10 Дух
+2 Мудрость

Еще,

Получено достижение, Умелец AOE, одновременное убийство более пятидесяти противников равных или выше вас по уровню, + 3 силы, + 1 интеллекта, + 2 мудрости, + 1 % к эффективности AOE заклинаний.

Получено достижение, Мастер AOE, одновременное убийство более ста противников равных или выше вас по

уровню, + 2 силы, + 8 интеллекта, + 6 мудрости, +2 духа, +1 максимального количества маны, + 3 % к эффективности АОЕ заклинаний.

Получено достижение, Гранд Мастер АОЕ, одновременное убийство более двухсот противников равных или выше вас по уровню, + 6 интеллекта, + 12 мудрости, +8 духа, максимальное количество ХП + 20, максимального количества маны +10, + 5 % к эффективности АОЕ заклинаний, профессия Маг +1.

Да статы у меня подстать персу уровня так сто пятидесятого, если не больше. Порадовала уникальная способность, дает она не много не мало, + 25 % к скорости передвижения на доске по воде, и + 5 % к скорости передвижения по воде. То есть, плыви я сам, на корабле, да хоть на бревне, а скорость будет немного выше. Плюс там еще какие-то мелочи за каждый уровень добавляются.

Поскольку здесь я все уже сделал, было решено отправиться сразу на прохождение данжа. Дорога была разведана, но я не привык ходить там, где все известно, ведь надо качать картографа, да и спрямить путь не помешало бы, и вот я отправился "напрямки". По дороге, прочувствовал до глубины души, что природа действительно не любит прямых линий. С начала, забрел в глухую чащобу, в которой плутал почти четыре дня, попутно изничтожая огромную кучу мелкой живности. Сильно выручила Кальэни, в один момент, я уж было хотел очередное пришедшее в голову масштабное заклинание использовать, так меня достали тучи мелких летучих мышей 20–24 уровня, а она только дохнула пару раз, и их как небывало. Потом, оказался в болоте, точнее, я думал, что иду по поляне, хорошо, вокруг цветочки, единственное, что смущает это ощущение ходьбы по водному матрасу. Через некоторое время, почва в паре метров от меня всколыхнулась, и на поверхность выбралось какое-то чудовище, сорок восьмого уровня. Недолго думая я треснул по нему молнией, вложив в нее около трехсот маны, оно взревело, а вокруг нас начало подниматься облако пара. Система же сообщила, что мною, только что убито одиннадцать "щурилл", видимо разряда хватило на достаточно большую площадь. Тем не менее, опасаясь, что подобная дрянь может выскочить снизу, я ускорил шаги. Похоже мы зацепили лишь краешек болота, и так и не увидев открытой воды (по секрету скажу, — не очень то и хотелось), вышли на ровную как стол площадь. Присмотревшись повнимательнее, я понял, что мне в очередной раз неимоверно повезло, я нашел солончак. Как

долго, я мечтал об этом белом яде поедая вкуснейшую, свежайшую но к сожалению не соленую пищу, да и дополнительные бонусы от пищи лишними не будут. Опять же с солью мне будут доступны некоторые полезные химические реакции для крафта.

Набрав полные сумки соли, оправился в направлении дома. К счастью дальнейший путь был менее тернист и извилист, поэтому на месте я был через три дня.

В этот раз три дня с Амидой пролетели совсем не заметно. Помимо сбора трав и кореньев соответствующих сезону, она начала учить их применению. Показав несколько зелий, она перешла к аромо-терапии, а следом и к термо-акупунктуре. Очень интересно было слушать, как правильно подготовить трут, какие сушеные травки и в каком порядке туда увязать, а когда она прошлась по некоторым точкам моего тела, поднося к ним почти вплотную тлеющие связки трав, я понял, что в реале надо обязательно попробовать. Ведь в игре, я получил баф на +20 % к выносливости, +5 % защиты от проклятий и ядов, да и + 3 % ХП лишними не будут тем более сроком на 24 часа. А уж сама процедура мне понравилась, поначалу конечно неприятно, и непривычно, однако впоследствии такая нега и спокойствие наступают, что это кажется мелочью недостойной внимания.

К сожалению Амида давала мне только вводную часть, судя по всему, мне придется многое исследовать, и искать самому. В итоге этого этапа наших занятий, я получил,

Профессия Лекарь +2
Профессия Зельевар +5
Профессия Знахарь +2
Профессия Травник +4
Профессия Алхимик +1
Способность Йога +1
Мудрость +1

Возникло желание остаться, и уделить больше внимания изучаемому предмету, однако решил-таки следовать плану. Да, и есть вероятность получить хорошее задание в итоге окончательного прохождения данжа.

К Каворкиаллу приехал почти через два дня. В этот раз взял с собой буйарка ежели добыча и дальше будет настолько богатой, его присутствие просто необходимо. В сумке лежало три сотни "серебряных гранат", я увешан артефактами как елка, с собой в запасе полторы дюжины кристаллов кварца заряженных в сумме более чем на пятнадцать тысяч МП. Бонус с еды максимальный, подойдя к воротам, еще и часок в медитации посидел, получив

бонус к восстановлению маны.

Что могу сказать, не зря я подготовился, если бы не это, слился бы за милую душу. А так, все время на пределе сил, но вытягивал. В отличие от первой части данжа, эта была уже девяносто первого уровня. Здесь через каждые дом-два, сидел минибосс. Расход гранат просто огромный, хоть я и не жадный, но за каждый бросок "подаяния на посмертие", душу щемила его стоимость. Заклятия, стрелы и кинжалы могли вылететь с любой стороны, появились роги, что-то вроде вампиров, тока послабее. Учитывая мою внимательность, они не сильно мешали, однако парочку я все же пропустил, и пришлось знатно помахать посохом, с трудом попадая по увертливой заразе. Нет, срочно надо придумывать заклинание с авто наведением, а то по таким вертким целям весь мой арсенал пасует, разве что опять что-нибудь глобальное запустить. Кальэни и Сатьян, тоже без дела не оставались. Достигнув двадцатого уровня, Сатьян получил способность длинного прыжка, и теперь метров с пятнадцати прыгал на любого противника, чаще всего личей, и грыз его до последнего. Пару боссов без него вообще не прошел бы, там такие магические монстры сидели, а ему хоть бы хны, возьмет на себя агру, и носится кругами норовя зацепить, а я тем временем преспокойно расстреливаю.

Радость вызывало большое количество тайников, да и их содержимое не огорчало, правда в этот раз монет было мало, но они активно лутом падали, однако во множестве были книги и свитки. Так же не мало было редких и легендарных вещичек, даже пара эпиков упало. Несколько смущали саркофаги, если в первой части данжа они были ровненькие, то тут все потрескавшиеся, и в щели можно было видеть куски мертвенно бледной плоти.

В конце этой части данжа, на входе в подземелье, меня встречал босс. Это был лич, только в отличие от всех убиенных до сих пор, он был одет очень аккуратно и богато. Также этот лич явно другой народности, так как если те были похожи на орков, то этот даже не пойму на кого смахивает. Росту три метра, сам тонкий, так и кажется, что вот-вот и переломится.

Повернув голову в мою сторону, он осуждающе покачал головой, и сказал, так, что кажется я сам подумал.

— Смертный, ты зря влез в дела немертвых. Я даю тебе шанс покинуть это место простив гибель младших. Ты слишком слаб и неумел для битвы со мной и братьями.

Подумав, я внял его предупреждению, действительно, скорее всего, я катастрофически не готов к встрече с ним. Отойдя на пару улиц, я присел на каменный постамент, очевидно оставшийся от разрушенной скульптуры. Войдя в состояние

медитации, я начал обдумывать и перебирать варианты атаки на разумного лича.

Первое, что приходит мне в голову, это жизнь как противоположность смерти. Второе, это хаос, как противоположность всему. Наверняка, у этого лича щит непрошибаемый, если судить по последнему минибоссу, которого я пилил почти полчаса, как раз из-за огромного щита. Однако тому просто не хватило маны, что бы сдержать все мои атаки, а я выложился почти полностью, однако его пришиб. Нет, меня тут явно не хватит, нужны помощники. Выходить из данжа я не могу, точнее могу, но рисковать затратив столько усилий не хочу, а где тут нарыть помощников даже не догадываюсь. Еще есть момент, судя по тому, как легко он проник мне в голову, магия разума, у него раскачана до небес. И если я хоть немного но продержусь под его атаками, то Кальэни не выдержит и минуты, да и у Сатьяна резы на магию разума всего тридцать процентов так, что они просто обречены стать его послушными марионетками.

Что же мне делать, в этом городе жизни нет вообще, да и я как то с собой ничего подобного не брал. Разве что…

Вот! Не знаю зачем, но я продолжаю периодично заниматься боевыми комплексами с учебным посохом, и использую для этого все ту же дубовую палку, что и раньше. Конечно она высохла, но может быть, мне удастся пробудить ее к жизни.

Достав свой учебный посох, я внимательно вгляделся в его структуру. Да трудновато будет, и затратно, но, что делать. Поправив немного структуру, и обнаружив внутри ствола три спящие почки, я приступил к оживлению. Полив водой из фляжки небольшой участок потрескавшейся земли, я пристроил черенок палки к этому месту. Мягко воздействуя на волокна палки я буквально заставил насытить водой ствол до первой почки. Направляя энергию на почку, я потихоньку заставлял ее пробуждаться. Нет, ну до чего же подробно оформлен этот мир, ведь это надо же, организовать как в реале спящие почки у деревьев. Это сколько же специалистов разных областей на них работала, для такой подробной детализации!?

Примерно через час, мой труд принес свои плоды, передо мной, на месте палки, стояло небольшое деревце. Беда в том, что как только, я прекращу его магическую подпитку, оно тут же погибнет, от сильных эманаций смерти разлитой повсюду.

Уже было совсем собрался отказаться от этого плана, как в голову пришла мысль. Вот дерево, обычно потребляет углекислый газ, ядовитый для других форм жизни, и выделяет кислород, ну это известно всем, а если немного переделать его, что бы на энергетическом плане, оно преобразовывало эманации смерти в

силу жизни. Ну как говориться, попытка не пытка, а времени у меня много. После нескольких неудачных опытов, все наконец получилось, для этого пришлось расколоть на мелкие осколки три кристалла с маной, разобрать с десяток предметов бижутерии из той, что похуже, а так же потратить почти всю свою, и запасенную ману.

В итоге получилось низкорослое деревце с густой кроной. Листья по краям кроны были трехцветные половина листа, от черенка была обычной, зеленой, вторая же половина угольно-черная, по краю этих листьев шла огненно-красная полоска. Ближе к стволу, листья заметно отличались, зелено-голубые, с рунным рисунком. Принцип действия такой, наружные листья поглощали энергию смерти, преобразовывая ее в силу жизни, при этом излучая тепло, нагреваясь примерно до сорока градусов. Внутренние же листья наоборот охлаждали пространство вокруг себя, автоматически подбирая температуру "точки росы". Сделано это было, для того, что бы дерево само снабжало себя водой, конденсируя ее из воздуха.

Размножение было предусмотрено следующим образом. На ветке образовывался желудь, однако под скорлупой шли процессы больше напоминающие образование жемчужин в раковинах мидий и устриц. Ядро ореха состояло из двух половинок, одна из них накапливала эманации смерти, другая же преобразовывала некрозаряд в жизнь, и передавала это зародышу. Когда этот "желудь" созревал, под крышкой образовывался небольшой пузырек со сжатым воздухом, который в итоге взрываясь, отбрасывал плод метра на три от родителя.

Скорость развития напрямую зависела от наличия в грунте питательных веществ и силы смерти разлитой вокруг. Так, что я довольно быстро смог добиться семян от первого дерева, лишь немного ускорив процессы.

В результате, система обрадовала меня результатами моего труда в виде скилов и характеристик,

> Поздравляем, вы создали новый вид магических деревьев "Кладбищенский дуб", взрослое дерево поглощает магию смерти со скоростью 1-150 МП в минуту. Дополнительное свойство самополив. Внимание! При длительном отсутствии подпитки магией смерти растение погибнет.
>
> Профессия Маг жизни +5
> Профессия Маг +3
> Профессия Агроном +1
> Способность Рунная магия…… +1

Способность магия Жизни…… +11
Интуиция +2
+3 Интеллект
+4 Удача
+1 Дух
+3 Мудрость

Пройдясь по прилегающим улочкам, я раскидал первые "желуди" на открытые участки с землей, поливая немного эти места из фляжки, дабы ускорить рост растений. Принимались они буквально на глазах, забирая у противника силу, и знатно поддерживая меня.

Зайдя после четырех часового перерыва в игру (слава богу это не считается выходом из данжа), обомлел, все свободные участки вокруг были заняты черно-красными деревьями, где-то совсем маленькими росточками, а где-то и достигшими уже полноценной зрелости. Даже на крышах некоторых домов виднелись маленькие ростки. Собрав небольшой урожай "желудей", я максимально близко подобрался к площади, на которой стоял тот лич и со всей силы швырнул семена вдаль, будем надеяться он на них не сагрится.

Теперь предстояло защититься от влияния разумом. В личной борьбе, я ему проиграю в любом случае, а что если тоже использовать помощников? На сколько, я помню, труднее всего выделять человека в толпе. Даже эмоции поймать трудно, а уж конкретные мысли, да и влиять сложно постоянно сбивают. Значит, будем делать толпу.

Хм, а что мысль… Если сделать мои гранаты минами, причем умными, точнее говорящими.

Взяв за основу все ту же монетку, я попробовал записать простую мысль, и заставить ее воспроизвести. Не получилось. Тогда, я расколол самый маленький из оставшихся кристаллов с маной и вплавил с помощью магии земли осколки в металл. Теперь все вышло, кристалл выдавал одну мысль, типа, "я хочу есть (пить)", "надоело", "интересно" и так далее. Монета же при приближении нежити ближе двух метров взрывалась. Одного кристалла оказалось маловато, поскольку я на сие благородное дело решил выделить аж сто монет, почти половину серебряных, что собрал с лута, так что разбил еще один из самых больших.

Странно, от площади сильно веет магией смерти.

Раскидывать монетки, решил из домов прилегающих к площади. Выкидывая монетки из окон наблюдал как лич в истерике пытается магией смерти справиться с деревьями, эффект же получается обратный, и они растут все быстрее. Не смог

удержаться от ехидной ухмылки наблюдая за мучениями грозного представителя нежити. Через некоторое время заметил, что лич слил всю ману, и теперь раз в двенадцать минут обновляет щит, и пару раз запускает массовое проклятье, которое моментально "съедают" деревья. Посмотрев немного на мучения бедолаги, попробовал пристрелить его из окна, однако он находился далековато и "стрела света" нанесла минимальные повреждения, а лич насторожился, и внимательно смотрел в мою сторону. Надо подходить ближе.

Еще издалека, предполагая размер зоны агры лича, я начал бросать вперед свои монетки. Войдя на площадь, я в четыре горсти разбросал остатки и приступил непосредственно к атаке. После первой же "Стрелы", лич обернулся ко мне, и ударил магией разума. Я почувствовал, как некоторые из шумовых кристаллов замолчали, видимо разрушились, да и по мне, несмотря на щиты неслабо прилетело. По моим подсчетам, личу после этого удара не должно хватить на своевременное восстановление щита. Не жалея маны, я стрелял без остановки, смещаясь постоянно в сторону еще "живых" монеток. Он успел ударить еще три раза, к моменту обновления щита, и тут очередная стрела, не рассыпалась как обычно о щит, а ударила лича в грудь. Ему хватило одного удара, так, что через две минуты, понаблюдав за световыми эффектами, я собрал лут. Выпал эпик, диадема на 48 % резов к магии разума, видимо без нее дальше не пройти. Надеюсь, она останется и после данжа, а то мне теперь страшно вспомнить тот, триста двенадцатого уровня. Ну, теперь можно и с другими "братьями" силой померяться.

Сообщение о прохождении второй части данжа почему-то заставило себя ждать, но порадовало немаленьким вознаграждением в опыте за прохождение и полную зачистку.

Вы прошли вторую часть металокации "Каворкиала" — "верхний город Каворкиала",

Доступность локации: раз в 15000 часов

Условие, необходимо при себе "ключ от ворот верхнего города" — выполнено

Награда 240000 Очков опыта

Доступна две локации на выбор, металокации "Каворкиала" — "подземелье города Каворкиала" или "магическая башня города Каворкиала"

Условия — прохождение первых двух частей металокации. — выполнено

Награда неизвестна

После чего система порадовала дополнительной

информацией,

Вы первым прошли локацию "нижний город Каворкиала", бонус за полную зачистку от некротических противников 100000 очков опыта. Обновление локации через 14999 часов 59 минут. Доступны локации "подземелье города Каворкиала" или "магическая башня города Каворкиала"

Всего с этой части я получил:

Профессия Артефактор +1
Профессия Маг +7
Профессия Конструктор заклинаний +1
Профессия Воин +4
Профессия Археолог +6
Профессия Экзорцист +7
Профессия Маг жизни +8
Профессия Боевой маг +3
Профессия Убийца титанов +6
Профессия Заклинатель +1
Профессия Дрессировщик +1
Профессия Агроном +1
Способность Интуиция +3
Способность Скрытность +2
Способность Внимательность +6
Способность Распознание заклинаний +1
Способность Владение боевыми посохами +3
Способность Магия земли +2
Способность Магия воды +1
Способность Магия воздуха +1
Способность Магия огня +3
Способность Магия порядка +2
Способность Лечебная магия +3
Способность Магия жизни +13
Способность Магия смерти +1
Способность Телекинез +1
Способность Комбинирование заклинаний +1
Способность Твердокаменный +1
Способность Подкрадывание +2
Способность Удар со спины +2
Способность Несущий свет +2
Способность Невидимка +1
Способность Критовик +3
Способность Распознание вещей +8
+2 Сила
+3 Ловкость
+16 Интеллект

+12 Выносливость
+13 Удача
+7 Дух
+9 Мудрость
Сопротивление магии разума +0.06
+ 1 уровень

Общее количество опыта, вместе с опытом за полное прохождение части данжа 2 250000+

Так же по уровню подняли Кальэни и Сатьян.

Рассматривал статы, и радовался. Больше всего, тому, что до перехода мага в разряд Мастеров осталось получить всего один уровень подмастерья. А за первого "Мастера", должны упасть немалые плюшки.

Поскольку мое творенье оказалось настолько эффективным, я часа 2 занимался сбором желудей в буйно растущих зарослях "Атипичных дубов". Поскольку большинство близлежащих данжей, заселено некротическими противниками, то мои "дубы" там, являют собой, просто, убер-оружие.

Сложив все на "безразмерного" Камаза, я направил нашу команду домой, для подготовки к следующему этапу.

Тем временем, в реале дорогая невеста порадовала меня новостью.

Как-то, выбравшись из капсулы на очередной перерыв, я застал Дашу, за приготовлением чего-то вкусного, естественно на кухне. Она была такая милая и домашняя, что я не решился порушить эту идиллию, а прислонился к дверному косяку, и наблюдал за кухонным священнодействием. В какой-то момент, Даша, видимо ленясь обходить стол за кухонным инструментом (а может, преследуя иную цель, не суть), вытянула руку в сторону ножа, и тот прыгнул ей прямо в ладонь рукоятью.

Видимо стук моей челюсти об пол, привлек внимание суженой, и она с охом хватила себя тем самым ножом по кончику пальца. Порез вышел небольшой, и она, глубоко вздохнув, помчалась за пластырем.

Вернувшись, она несколько нервно и сконфуженно присела рядом и уперла взгляд в пол.

— Понимаешь? — произнесла она, — я как-то, неделю назад, после клановых тренировок по медитации и телекинезу, вышла из капсулы, и пошла готовить кушать. Мне для запекания курицы понадобилась зубочистка, ну для того, что бы заколоть дырку, иначе фарш вываливался. Я на автопилоте, еще не отойдя от игры, протянула руку к банке с зубочистками и как привыкла потянула одну из них к себе, а она возьми да прыгни ко мне в ладонь. Я совершенно не удивившись, сначала заколола курицу,

упаковала ее в фольгу, потом поставила в духовку, и лишь потом, до меня дошло, что я в реале, и здесь работает то, к чему я уже привыкла в игре. Правда я потом пробовала с остальной магией, ничего не вышло. Я хотела тебе рассказать, честно, но почему-то боялась. — Протараторила она свою историю на одном дыхании. Ну вот, что с ней делать, с одной стороны, она очень умная, а с другой, втемяшит себе что-нибудь в голову, а потом боится. Хотя я и сам хорош, столько времени скрываю от нее то же самое. Видимо пришла пора.

— Понимаю солнышко! — Сказал я, беря ее за травмированную руку. Как ни аккуратно я снимал пластырь с пальца, все равно по нему потекли кровавые капельки. Даша смотрела на меня удивленными глазами, не понимая, что я собираюсь делать, и зачем снял пластырь. Взяв ее за палец, я осторожно подул на порез и он прямо на наших глазах закрылся, превратился в тонкий шрамик, и исчез навсегда оставив на своем месте абсолютно ровную кожу. Дул я конечно, для усиления впечатления, однако судя по всему, этого совершенно не требовалось. Ее глаза мне живо напомнили старые мультики аниме, там тоже при удивлении, женские персонажи раскрывали их в пол лица. Я всегда думал, что это авторский полет воображения, однако ж, сегодня Даша меня в этом разуверила.

Бурный, а скорее сумбурный разговор, состоявшийся после этого я тут приводить не буду, оставив на ваше воображение.

Чуть позже, лежа в кровати, я поделился с любимой своими мыслями на тему магии в реале.

— Видишь ли, как я думаю, это вовсе не магия. Скорее пси-экстрасенсорика или что-то вроде того. У большинства людей есть спящие зачатки этой силы. Маноратху, человек не отличает от реальности на подсознательном уровне и каждое применение способностей там, находит малюсенький отклик в реальном теле, пробуждая и тренируя новую способность. Хотя название, скорее всего, будет зависеть от того, насколько человечество будет желать сказки.

— Как это? — Не поняла Даша.

— Ну, понимаешь, с одной стороны, разделение магии на разные направления, стихии и силы, в реале бред, а с другой, у каждого человека есть близкая ему стихия. Я например всегда любил возиться с огнем, и свой путь познания магии как в Маноратхе так и в реале, начал именно с нее. Ты же рассказывала, что с детства не можешь обходиться без воды. Тебя до сих пор из ванны не вытащить. Мне кажется, дай тебе волю, ты жила бы там.

— Я над этим подумаю, — улыбнулась она.

— Так вот. Большинство будет чаще пользоваться любимой стихией и настолько привыкнет к ее использованию, что остальные варианты будут вызывать подсознательное отторжение. Вот тебе и разделение "магов" по стихиям. А если говорить про силы, то например, для любого действия с живым существом, требуется немного изменять часть своей энергии, для лучшего ее усвоения чужим организмом. Чем тебе не "сила жизни"? Уверен, что работа с мертвым биологическим объектом, тоже имеет свои моменты. Так же, возможны по отдельности условно "хаос" и "порядок".

Заклинания тоже вполне возможны. Ведь уже сейчас заметно развито нейропрограммирование, особенно в психиатрии, но и множество любителей с ним балуются. А ведь с помощью него можно себя или другого человека запрограммировать на специальные слова-ключи, при которых подсознание будет выдавать как реакцию пси-модулированное воздействие, как-то например, атака огнем, или подача измененной энергии на поврежденный участок тела. Вот тебе и заклинания.

Так, что если человечество захочет сказки, то назовет это магией, а если серьезно подойдет к этому, то в скором времени эту дисциплину, как ее не назови, будут преподавать еще в школе, и над неандертальскими представлениями о магии в прошлых веках будут искренне смеяться.

— После некоторого экскурса в теорию "магия в реале", помог любимой с первыми шагами в управлении стихиями. Составил небольшой план для первичной прокачки способностей, и порекомендовал сделать упор на медитацию, в качестве вспомогательного средства, как в игре, так и в реале. Прочитал лекцию, о вреде распространения подобной информации за пределы этой квартиры.

После всего проделанного, у меня наконец-то успокоилась душа, которая всю эпопею с сокрытием способностей была "не на месте". И со спокойной совестью, вернулся к Манoратхе.

Хм, лето подходит к концу, времени осталось на один выезд, и надо будет ехать в горы за ресурсами. В этот раз надо будет побольше золотой руды набрать, а то надоело Кальэни чистым золотом от переработанных артов подкармливать, пусть камни трескает.

В занятиях с Амидой, конец лета ознаменовался огромным количеством новой информации по созревшим к этому времени плодам и травам. Так, что уровень травника докачался до 38 подмастерья, так же немного поднялся уровень алхимии и зельевара.

По просьбам народа и мольбам редакции нафотографировал

около трех сотен фотографий своего хутора с разных ракурсов и экспозиций. По сообщениям форума, снимки, сделанные в мертвом городе конечно интересны, но не воодушевляют, а мои предыдущие фотоработы огромное количество народа расхватало на обои рабочих столов. И вовсе не из-за моего мастерства фотохудожника, просто такое сложно испортить.

Закончив основные дела на хуторе, вновь собрал свою команду, и мы отправились назад к Каворкиаллу.

Прибыв на место, я отправился в подземный ход, вход в который перекрывал собой почивший лич. Спустившись со ступенек я, попал в небольшой коридор, который заканчивался круглым залом, с двумя дверьми. Одна дверь была выломана напрочь и представляла собою трухлявые обломки, другую же обошли вокруг, явно посчитав, что проломить стену будет проще.

Едва проникнув под невидимостью в пролом, я понял, что здесь не пройду. Мало того, что уровень данжа по сообщению был 169, так еще и мобы располагались таким образом, что мимо было не пройти с моими уровнями скрыта и невидимости. Сагрить кого-то по отдельности не представляется возможным, так как боевые мобы расположены вперемешку с личами, да еще пара неизвестных существ навевали подозрение, на присутствие защиты от рог, так как были мелкими, явно шустрыми, с ног до головы обвешанными ножами и кинжалами.

Выбравшись из пролома, сунулся в следующую дверь. Сообщение системы обрадовало меня сто девяносто вторым уровнем данжа, и уже было отчаявшись его пройти, я все же решил осмотреться. С трудом, пользуясь периодично скрытом и невидимостью, мне удалось добраться до самой башни. Это была круглая постройка, сужающаяся к верху. В основании был огромный зал, верх которого терялся под крышей строения. Вокруг этого зала исполинским винтом шла галерея, с которой в свою очередь, судя по всему, можно было попасть в помещения башни. По крайней мере, об этом говорило огромное количество дверей идущих вдоль нее. По ощущениям высота башни никак не меньше шестидесяти метров. По окружности зала и вдоль галерей наблюдалось убийственное скопление разномастных мобов, только середина зала почему-то оставалась частично свободной, но мне и того, что там есть хватит. Да здесь нужен нехилый такой рейд, игроков уровней 150+, и то пройти будет нелегко. С другой стороны, а зачем мне их всех убивать, самое интересное должно быть наверху. Ждать, когда подниму еще десятка три уровней не интересно, да и если убьют, я много не потеряю. Мысль засвербела где-то в глубине, и наконец, выбралась на волю. Вот оно!

Окрыленный и вдохновленный идеей, я пролетел все точки данжа, где ранее проползал на пузе под скрытом, на одном дыхании, при этом чудом умудрившись ни разу не попасться. Вернувшись в лагерь, я достал из подсумков циновку которую сплел для медитаций и занялся изготовлением "великого" артефакта для прохождения данжа. А придумал я немного ни мало, пройти данж (ну или хотя-бы посмотреть что там), подпрыгнув на самый последний этаж. Зря я, что ли колодец рыл…

Разметив угольком руны на коврике, я взял несколько монеток, из запаса и с помощью магии земли и телекинеза, провел по угольному чертежу серебряные нити. Разбив один из последних запасных кристаллов кварца мелкие осколки "вживил" в структуру циновки. Провозился я с этим "артефактом-батутом" целых пять часов, и вот настало время его опробовать. Испытания показали, что высота броска "батута" Примерно сорок семь — сорок восемь метров. Подсчитано путем расчета времени до падения, учитывая, что тут ускорение свободного падения равно земному. Из этого исходим, что вместе с "полетом" должно хватить тютелька в тютельку, ну или не хватит, тогда уже не важно. При этом свободными оставались резервы маны в циновке и ее излишки давали лишь возможность продлить срок действия артефакта не влияя на высоту заброса. Однако я решил, что в этом деле много не мало, и влил ману "до краев".

Закончив с циновкой, вышел на несколько часов в реал, поскольку, кто его знает насколько затянется мое предприятие. Вернувшись, не откладывая в долгий ящик, отправился покорять вершины. Пробравшись к залу, я под невидимостью принял несколько бафающих эликов из своих запасов, и ринулся в бой.

Пробегая по окружности зала, я собирал за собой длинный паровоз из сагренных мобов. За мной бежали все население зала и пяти нижних ярусов галереи, бежали даже личи. Нет, поначалу они гордо оставались на своих местах, и кидали в меня АОЕ атаки, однако я быстрее пробегал зону накрытия чем они каствовали заклинание и умудрились положить несколько своих сотоварищей бегущих следом за мной. С тех пор личи пытались достать меня самонаводящимися заклинаниями, а у них дистанция каста значительно меньше, вот и бегают. Нет, меня конечно догнали бы, если бы я подло не бросал им под ноги свои серебряные мины, от которых часть мобов падала, а остальные споткнувшись о них вообще кучу-малу устраивали. Правда через несколько секунд погоня продолжалась. Что ни говори, а не смотря на постоянный хил, противники потихоньку просаживали мне ХП, попадая изредка, вскользь, но с огромным ДПСом. По

этому, убедившись, что собрал всех, я рванул к центру зала, после чего бросил за собой сразу пару горстей монет. Пока мобы кувыркались, я развернул циновку в самом центре зала, встал на нее и активировал руны.

Магия вознесла меня почти под купол. Переключившись на полет, я проследовал к перилам балкона на самом верху башни. На последних каплях выносливости, я достиг свой цели, но перевалить за готическую балюстраду, сил уже не хватило. Левая рука зацепилась за балюстраду, а вот правая схватила какую-то материю. На одной силе воли, я напрягся и дернул за подвернувшуюся материю. Обладатель материи в виде одежды, как-то удивленно хмыкнул и перевалившись через перила рухнул в низ.

Не успев зацепиться вновь второй рукой, я начал было падать, как неожиданно мне в чуть пониже спины прилетел неслабый пинок, судя по всему магией воздуха, который снял у меня половину оставшегося ХП. Однако же тот же удар подкинул меня ввысь, и ударив о потолок головой рикошетом забросил на балкон.

Немного очухавшись, я обратил внимание, на беспрестанно текущую колонку сообщений на периферии взгляда. На ней пачками получали повреждения и гибли всякие мобы. Странно, я тут вроде лежу, и бамбук покуриваю, с чего бы им гибнуть. Подойдя к перилам балкона и глянув в низ, я на некоторое время потерял возможность связно мыслить, ибо сюрреалистическая картина которую я наблюдал, не сразу поместилась в моем сознании. Толпа мобов, что вот только-только меня гоняла, столпилась внизу, ожидая очереди для вступления на мою циновку, та подбрасывала вверх очередного счастливчика, и он как миленький взлетал на высоту сорока семи-сорока восьми метров. Поскольку же никто из мобов полезной способностью полет не обладал, то закономерно падал вниз, где и погибал смертью "павших". Очередь подходила к концу, но я, сориентировавшись, быстро сделал видеозапись этого чудовищного фонтана-салюта из мобов, такое шоу пропускать нельзя.

Когда фонтан иссяк, я посмотрел на лут лежащий далеко внизу, и уж было хотел прыгнуть, но меня остановило понимание того, что вновь я сюда не заберусь, учитывая, что на галереях еще немеряно противников, а второго лича, что добровольно подбросит меня на недостающий метр, нету. Ну да ничего, соберу еще.

Немного подождав, что бы восстановить потраченную ману и вылечить повреждения, я подступился к единственной двери,

ведущей с балкона.

Как это ни странно, дверь была не заперта. Скрывшись за невидимостью, я просочился в следующее помещение. Тут было пусто, разве, что стояли три камня с вплавленными туда существами. Помещение было очень сильно похоже на предбанник перед кабинетом начальника, даже остатки письменного стола позволяли в воображении поместить сюда секретаря, а напротив сидения для посетителей. Так и представилась страшненькая тетя с длинными клыками из-под очков сурово посматривающая на бледнеющих просителей. Следующая дверь, была выломана начисто, и проникнув туда, я чуть не наткнулся на стоящего спиною ко мне моба. Он водил рукам над камнем подобным виденным мною в соседней комнате. Правда отличия были заметны сразу, существо, заточенное в камне, почти протаяло сквозь него, и лишь тонкая сильно потрескавшаяся каменная пленочка покрывала его с головы до ног. Из рук Лича изливалась тьма, и постоянным потоком вливалась в щели и отверстия в каменной пленке. Противник в этот раз был новый, и страшный. На вид он сильно напоминал эльфа, как их обычно представляют, только мертвый. От него веяло страшной силой и жутью, и как будто настоящей смертью. К счастью, на меня лич не обратил никакого внимания, и продолжал заниматься своими делами. Подумав, что ТАКОЙ босс вряд ли ляжет с одного удара, даже моей стрелой света, я атаковал сразу несколькими способами. Воткнув свой посох ему в затылок, я активировал струну, а второй рукой кинул в спину стрелу света, насытив ее половиной своего резерва. М… да, не угадал я. У него жизнь, даже на пять процентов не просела. Посох почти не воткнулся, а стрелу он, по-моему, вообще большей частью в себя впитал. Единственным результатом моих действий стал перерыв в его занятии, и обращение внимания на мою персону.

Тут я понял, либо я что-то придумываю, либо мне настает какой-то очень нехороший кирдык. Повинуясь наитию, потому как ничего нормального в голову не шло, я запустил в сумку руку, и едва эта тварь повернулась, сунул ему в зубастый рот, горстку "орешков кладбищенского дуба". А для стимуляции глотательного рефлекса, что было сил, грубо треснул его навершием посоха под челюсть. Босс махнул конечностью, после чего я благополучно растянулся в углу, пол дебафом дезориентация, с полоской жизни лежащей глубоко в красной зоне. Кое-как я забрался в сумку, нащупал восстанавливающий элик и одним глотком вылакал его. Конечно, делал я это зря, если Лич захочет меня положить, то он это сделает в любом

случае, и я тут никак ему не помешаю, а элик потрачу.

Оклемавшись от дебафа, я взглянул на противника. Жизнь лича находилась в желтом секторе и быстро падала, он с огромным удивлением смотрел на свой живот, из которого прорастал молодой росток. Через несколько секунд он упал на спину, а еще через минуту, система сообщала мне о пройденном данже, и каком-то невероятном количестве опыта. Временно отмахнувшись от сообщений, я обратил внимание на камень со вмурованным в него существом. Изо всех щелей, которого струилась первозданная тьма, заливая собою окружающее пространство. Осмотревшись, в углу кабинета, я заметил остатки кадки с ссохшейся по ее форме до каменного состояния землей. Бросил сверху несколько "желудей", и полил их водой, похоже, мне вскоре понадобится вся помощь, которая будет доступна.

Подойдя к постаменту, я направил энергию жизни на тьму. Тьма немного подвинулась, но лишь на малую долю. Тогда я смешал энергии света и жизни, дело пошло веселее, но темная энергия все равно не желала покидать насиженное место, просто распыляя направленные на нее усилия. Путем логических измышлений, и подбора, я выявил, что эффективней всего, влияет свет как основная сила, жизнь как вспомогательная, а немного порядка придают конструкциям на их основе стабильность. Поработав немного, я посадил весь запас энергии, и запитавшись от запасных кристаллов, понял, что таким образом я буду бороться столько же, сколько этот камень тьмой насыщался, а судя по состоянию этого самого камня, существо вскоре его покинет, и от меня зависит в каком состоянии.

Тем временем молодые деревца достигли зрелости, и даже отстрелялись семенами. Приглядевшись, я понял, что из-за невозможно повышенного фона энергии смерти, и они перенасытились энергией, и теперь им просто некуда девать переработанную. Ну, так это же чудесно. Достав четыре опустошенных кристалла, я поставил их крестом вокруг каменной мумии, следом добыл из сумки шесть "пустых" монеток, по числу выросших деревьев и разложил их вдоль тела. В один кристалл внедрил структуру, которая собирала с деревьев "урожай" энергии жизни, два других напитал энергиями света и порядка соответственно, а четвертый их смешивал в нужной пропорции, и раздавал монеткам. Энергии в монетках структурировались в схему пылесоса и высасывая энергию смерти из окружающего пространства передавали ее непосредственно к деревьям. Те ее довольно шустро кушали, и возвращали опять энергией жизни. Такой способ, оказался эффективней на несколько порядков. Хоть часть некроэнергии рассеивалась по округе, меня это волновало

мало, так как большая ее часть все же перерабатывалась. Мне же оставалось лишь наполнять периодично два кристалла соответствующими энергиями, на что вполне хватало скорости собственного восстановления маны.

Через пару часов у меня возникло полное ощущение, что мне активно помогают изнутри. Изо всех щелей буквально поперла некротьма, как гной из раны. Мой "некросос", до конца не справлялся, и эта насыщенная атмосфера смерти начала наносить мне урон. Вот тут сильно пригодились элики, без них, мне пришлось бы прекратить работу, или сильно рисковать своей жизнью, ушли даже мои самые первые поделки в зельеварении, которые я так и не оприходовал, а возил с собой в качестве запасной тары, ну или на всякий пожарный.

И вот, часов через десять, когда я уже просто помирал от скуки и с грустью смотрел на полоску жизни, прочно застрявшую на границе красного и желтого, наконец, свершилось. Со стороны "саркофага" брызнул ослепляющий свет, а когда я проморгался, то увидел лишь быстро тающие полупрозрачные куски некогда монолитной плиты и существо стоящее на фоне затухающих обломков. Существо выглядело как я себе и представлял на основании виденных мной мертвых представителей, орком. Вообще, я их так уже давно про себя называю. Тьму от взрыва сдуло в сторону, и урон прекратился, но глядя на орка, показалось, что сейчас тут и упадет, ибо колыхался он как тряпка на ветру. Учитывая, что мана потихоньку на сала восстанавливаться, я провел сеанс лечения болезного, а потом уже себя. Заметил, что орк от моей помощи, наконец, утвердился на этой земле, расправил плечи и что-то мне сказал. Показав, что ничего не понимаю, я с вопросом на него посмотрел. Орк чему-то кивнул, после сел в медитативную позу и застыл. Я же подумав, последовал его примеру, что-что, а мана лишней по любому не будет.

Когда я восстановился, орк, все еще сидел в той же позе. Чтобы не скучать, я стал заряжать все, что имело хоть какую-то емкость. Еще через полчаса, мой визави встал, и подошел ко мне, я немного испугался, однако решил не рыпаться, и посмотреть, что из этого выйдет. Тот внимательно меня осмотрел, что-то успокаивающе сказал, после чего, наложил руки мне на голову и сосредоточился. По началу по голове поползли мурашки, потом, она стала болеть, когда же боль стала переноситься с трудом, мигнуло, и все прошло.

— Здравствуй разумный. — проговорил орк. — Я, Умбал Ар Ирритаг Ор от лица своего города Каворкиалла и народа Урук-хаи благодарю тебя за наше спасение от нежити. — Произнеся

это, орк низко поклонился, и система захлебнулась сообщениями.

Вы прошли четвертую часть металокации "Каворкиала" — "магическая башня города Каворкиала"

Доступность локации: раз в 25000 часов

Условия — прохождение первых двух частей металокации. — выполнено

Уничтожено 43 % противников.

Опыт: 365000

Вы полностью завершили прохождение металокации

Опыт: 2560000/n (где n это количество игроков в группе)

Отношение расы Людей +3 ед.

Известность +500

Вы выполнили скрытое вариативное задание — "Возвращение к жизни народа Урук-хаи" (первое в линейке заданий "Спасение народов")

Опыт: 4 200000/n (где n это количество игроков в группе)

Отношение главы провинции Кавор и ее столицы Каворкиалы Умбала Ар Ирритаг Ор + 10 000

Отношение города Каворкиалла + 5000

Отношение расы Урук-хаи + 1000

Отношение расы Урук-хаи к расе Люди + 10

Отношение расы Люди + 25

Известность + 4500

Внимание: в связи с прохождением скрытого вариативного задания — "Возвращение к жизни народа Урук-хаи", металокация "Каворкиала" преобразуется в локацию "свободный город Каворкиалла". Поскольку третья часть металокации не была пройдена, она преобразуется в постоянную многоуровневую городскую локацию подземелья города Каворкиалла с противниками от двадцатого до трехсотого уровней.

Получено достижение "Хороший дипломат", — Вашим словам в два раза больше веры (НПЦ). Вы можете получить кредит под любые цели по минимальной банковской ставке в имперском людском банке, лимит удвоен. На 20 % повышена вероятность получения заданий, а так же опыт и награда за них.

Получен титул "Защитник Урук-хаи" — Вы можете на любой срок пригласить в свой отряд до пятидесяти солдат Урук-хаи совокупным уровнем равным n*10 (где n ваш уровень). Проход во все города расы Урук-хаи

бесплатен. На 50 % повышена вероятность выдачи заданий, в том числе и скрытых представителями народа Урук-хаи.

Глобальное: В связи с открытием народа Урук-хаи, гуманоидного типа. У всех игроков есть возможность преобразиться в представителя этого народа, с помощью ритуала изменения в "Храме жизни". Открыто глобальное задание, "поиск Храма жизни".

Хм, странно как это?..

Профессия Дипломат +6

Поздравляем! Вы первый, кто добился такого прогресса в Профессии Дипломат. Пока вы лидируете, вам начисляется бонус 0.1 коэффициента к опыту за дипломатические достижения, +5 %вероятности получить скрытые задания,+ 5 к показателю Интеллект, + 6 к показателю Мудрость, + 4 к показателю Дух

Профессия Маг + 1

Поздравляем! Вы с уровня неофита в профессии Маг поднялись на 1-йуровень магистра, объем магической энергии +25%и увеличивается каждый уровень подмастерья Мага на 2,5 %,скорость восстановления магической энергии +50 %, и увеличивается каждый уровень подмастерья Мага на 5 %,+15 % к силе и эффектам заклинаний. Теперь можно комбинировать до 15-ти видов магического воздействия. +10 к показателю мудрость, +10 к показателю Дух.

Поздравляем! Получено достижение "первый магистр в мире", коэффициент всего получаемого опыта увеличивается на 0,1.

Профессия Лекарь +1
Профессия Маг жизни +1
Профессия Рунный Маг +1
Способность Магия жизни +3

А за предыдущие свершения,

+1 Ловкость
+7 Интеллект
+15 Удача
+2 Дух
+3 Мудрость

+ 2 уровня

Но это я конечно потом посмотрел. Сначала надо было решить вопросы с освобожденным. Орк же представившись, начал рассказывать историю, которая привела к такому их плачевному состоянию. Устало присев рядом со мной он устремил взгляд в неведомую даль, и приступил к повествованию.

— Защитник, наверное, тебе интересно как с нами приключилась та беда, от которой ты нас спас? — Задал он риторический вопрос, и продолжил, — ну, что ж, мне надо немного прийти в себя, поэтому я тебе расскажу, заодно и сам мысли уложу.

— Жил был народ Урук-хаи. Жили мы по-разному, и воевали, и дружили и созидали, и разрушали. Севернее жил народ бородатых карликов, ой прости низкорослых разумных, они называли себя Баррад-хар. Чего-чего, а работать с металлом они умели, представь себе даже немного лучше нас. — Немного ревниво произнес он. — Жить они предпочитали посредине между солнечной поверхностью и глубинами недр. Их города были многоуровневые и доходили до пятидесяти этажей вниз, и всего одного-двух вверх. Да и воины были хоть куда. Хм, да, вынужден признать.

Запад занимали племена и государства разумных, очень похожих на тебя. Они назвали себя Аттл-аны, ничем особенным примечательны небыли, но размножались как крысы, и лишь единицы из них знали о чести. Хорошо, что жили они недолго, и мерли почти с той же скоростью что и рождались. Иначе они бы тут все заполонили. Среди них можно было встретить и хороших специалистов, уж какие они придумки делали, даже эти мелкие зас…, ой низкорослые разумные иной раз изумлялись. Я был хорошо знаком с парочкой их магов, даже несколько лет учился в их академии магии. — Мой собеседник немного помолчал, судя по всему смакуя воспоминания молодости. — М…, да были времена.

Хм, на юге жили черные как смоль разумные, вперемешку с огненными. Это сложно представить, но и те и другие были далекими потомками демонов, чем очень гордились. Оттуда выходили маги огня и тьмы неистовой силы, м…, да и некроманты конечно.

Восток занимали "прекраснейшие перворожденные", высокомерные ур…, м…, да, назвали они себя Эльеифале…, тьфу, уже две сотни лет выговорить не могу. Хотя нет, один раз получилось, но тогда я выпил почти два литра настойки бородатых недо… хм, барров, и еще не известно, то ли я хотел

сказать. Так вот, эти самые "прекраснейшие", считали себя самой старой расой и задирали нос перед всеми, и лишь те, кому его свернули пару раз, проникались уважением к другим разумным. Хм, "благародные", а сами, смешно сказать, на деревьях жили.

Там еще за Аттлами какие-то кочевники жили, да и слухи ходили, что на других островах и континентах такие же как и мы и другие народы живут, да только я сам не видел.

А еще драконов забыл, те рядом с корот…, народом Баррад-хар в горах жили, и разговаривать с кем-либо не сильно стремились.

И вот, скопытился однажды старый князь у лесного народа, старый был умный, а только, похоже, траванули его. Пять тысяч лет прожил, а от яда, а может и магии не уберегся. Да не один он лук свой откинул, а почти со всей семьей. Короновали одного из младшеньких, тупой был как пробка. Представляешь, приехал к нам дань требовать. Ну, ему тут по ушам его длинным настучали, конечно, на что он сильно обиделся, и войну объявил. Ну, войне то мы всегда рады, есть, где молодежи кровушку разогреть. Ну и настучали, его войску, так, что бежал он в свои леса, любо-дорого смотреть.

Несколько лет тихо было, он даже послов прислал с извинениями, хм, сам побоялся. Потом дела у него какие-то темные с югом появились. И через год, может чуть больше, полезли к нам мертвяки всякие. Ну не только к нам, и к соседям тоже. Стали мы все вместе думать, как от беды избавиться. Обычные костяшки то ничего, а вот маги у нежити умные. Самые лучшие маги всех народов собрались, и придумали множество заклинаний, в том числе и заклинание твердого света, которое ты видел, чтобы если уж нечисть захватит город, можно было от нее укрыться. Хм, — он немного смутился, и сказал — вообще то это я его придумал.

Я сделал большие глаза, и он, приняв сей жест достаточным продолжил.

— Нечисть перла со страшной силой, мы сражались двадцать два года, на то время одни мы остались, да "перворожденные", лес их на дрова, трепыхались. Сгубило нас предательство. Кто ж знал, что принц повинно приехавший, вроде как спасаться от напасти, окажется самым сильным из виденных мной личей, что даже ауру свою мертвую прятать мог. В общем, еле успел на себя и горожан накинуть твердый свет. А дальше помню только с тьмой боролся, счет времени тому потерял, думал вот-вот не выдержу. Так, что еще раз благодарю тебя. Теперь будем потихоньку жизнь нашу восстанавливать, если сможешь помочь хорошо, нет, так и того что уже сделал достаточно. И вот попросить тебя хочу, вижу я не

в силе ты сейчас, а вот как войдешь, попробуй посмотреть, что с соседями нашими сталось, может и им помочь сможешь.

Вы получили скрытое задание, второе в линейке "Спасение народов", "Разведка боем".

Условия — прохождение первых двух части линейки. — выполнено

Штраф за отказ от задания — отсутствует.

Награда — вариативна.

Принять?

Да/нет

Конечно, принять, задание же сроком не ограничено.

— И еще, — продолжил он, сунув руку в воздух, ну не знаю, как по-другому назвать. — Вот тебе небольшой подарок, дабы стало легче жить и нежить бить.

Вынув руку из воздуха он протянул мне клинок.

— Бери-бери, этот клинок нам от предтечей достался, от народов, до нас живших, говорят пара к нему у драконов есть. Тока они не отдадут — усмехнулся он. А я читал описание клинка и не мог поверить,

Тип предмета: Меч

Редкость: Эпическая

Качество: Эпическое

Название: Старший клинок тьмы

Прочность 520/520

Урон 190–450

Дополнительный урон: магией тьмы 100–360

Свойство: самовосстанавливающийся

Свойство: владение мечами +12

Свойство: сила +20

Свойство: Владение парным оружием +22 (только в комплекте с младшим клинком духа)

Свойство: Масштабируемый

Свойство: не имеет ограничений для ношения

Свойство: невозможно потерять и украсть, не выпадает при смерти.

Магическое свойство: при снижении показателя жизнь до критического уровня, накладывает на броню или одежду заклинание неуязвимость на 30 секунд (Внимание: не влияет на открытые участки кожи)

Магическое свойство: в комплекте с младшим клинком духа доступна трансформация оружия

Магическое свойство: увеличивает показатель сила

на 7 и выносливость на 9 всем состоящим в группе.

Бонус комплекта +6 к показателю ловкость.

Все еще находясь в полушоковом состоянии, достал подарок драконы, и вчитался в его свойства.

Тип предмета: Кинжал
Редкость: Эпическая
Качество: Эпическое
Название: Младший клинок духа
Прочность 450/450
Урон 88-176
Дополнительный урон: магией духа 55-261
Свойство: самовосстанавливающийся
Свойство: владение ножами +6
Свойство: сила +14
Свойство: Владение парным оружием +22 (только в комплекте со старшим клинком тьмы)
Свойство: Масштабируемый
Свойство: не имеет ограничений для ношения
Свойство: невозможно потерять и украсть, не выпадает при смерти.
Магическое свойство: Позволяет использовать невидимость на 60 секунд (откат 10 минут)
Магическое свойство: в комплекте со старшим клинком тьмы доступна трансформация оружия
Магическое свойство: увеличивает показатель интеллект на 5 и дух на 7 всем состоящим в группе.
Бонус комплекта +6 к показателю ловкость.

Орк с непередаваемым выражением смотрел на комплект в моих руках, потом крякнул, покачал головой, и пробормотал, — знать судьба.

Полюбовавшись на клинки, я спрятал их до лучших времен. После тепло распрощались со старым-новым хозяином. Приглашал его в гости на свой хутор, что он мне и обещал, как только немного приведут город в порядок.

Тепло попрощавшись пошел обратной дорогой. К счастью противников на галерее уже не было, как впрочем, и лута, к огромному сожалению, только мой коврик одиноко лежал в центре мозаичного зала. Рядом с лестницей появился выход из башни, которого и в помине не было. Подобрав полезный девайс, не отвлекаясь, я прошел в город.

В городе задержался на четыре дня, нонстопом делая десятки квестов. Насколько я понял, только реальная работа позволят

город восстановить, и пока ее не сделает игрок или НПЦ все так и будет лежать в разрухе. Никакого автовосстановления не предвидится. Поднял отношения с городом еще на несколько десятков пунктов, не считая личного отношения восставших из прошлого. Попутно поднял в уровне несколько мирных профессий, и даже получил одну новую, представьте себе "хлебопек".

В процессе прохождения квестов, обнаружил очень интересную информацию. Оказывается, в дальние края орки раньше летали. Да-да, летали! Как я понял, на чем-то вроде дирежаблей. Поскольку на данный момент, все пристани разрушены, а ресурсов не хватает на самое необходимое о них речь и не идет. Однако сохранились два лучших специалиста в строении этих летучих кораблей, а значит, у меня есть еще один путь "в люди"!

По дороге домой, долго думал о новых соседях, и изворотах мыслей разрабов, хотя это вполне может быть и сам ИскИн.

По прибытию в город у меня на лоб полезли глаза. На территории моего хутора шлындали с десяток орков а так же вместе бегали несколько их детей, и судя по всему подросшие дети Амиды и Горивана.

М…да, покачал я головой поражаясь произошедшему. Куча новых жителей, быстро подросшие дети НПЦ, что мне с ними положено делать, я же вроде как староста. А ладно, — авось прорвусь, — пробормотал я и махнул рукой в вечном жесте, сопровождающем это словосочетание.

Эпилог

Я сижу на ветке Ракситарии, скрывшись в шикарной, светящейся листве и наблюдаю за жизнью моего "хутора". Внизу снуют жители, занимаются повседневной работой. Вон повели на пастбище корову, ума не приложу, откуда они ее взяли, но с огромным удовольствием покупаю свежее молоко. Вот пронеслась стайка детей, а за ними спешит Амида со скрученным в хлыст полотенцем, не иначе кому-то по пятой точке прилетит.

Почему сижу на ветке? Не правильный вопрос. Надо спросить "по каким причинам?", ибо у хорошего руководителя любое действие или бездействие должно решать сразу несколько задач. Во первых мне тут просто хорошо, свежо, чисто, душа отдыхает.

Во вторых я просто прячусь, да-да, прячусь. Меня достали просьбы жителей хутора, после появления бодрых представителей расы Урук-хаи, стало конечно намного интересней, но как же я привык к своей неспешной робинзонаде, и как мне ее сейчас не хватает. Нет, хорошо, когда тебе на дом НПЦ сами приносят квесты, но не каждые же пятнадцать минут. И главное не

отказать, просят-то действительно только самое необходимое.

В третьих прячусь от своры детей обеих рас. Мелкие спиногрызы… Ну, это так, ворчу от моральной усталости, а так с ними интересно.

И в четвертых размышляю, можно даже сказать подвожу предварительные итоги. Ведь, что получается? С одной стороны, я отдельно от всех обитаю, забросило меня неизвестно куда, были тяжелые времена, но при этом и везло невероятно, и везет до сих пор. Ну, скажите, в какой еще ММОРПГ возможна победа над противником в три-десять раз выше уровнем. А эти явные читерские плюшки с драконой и кинжалом, читерский амулет защиты разума, теперь вот комплектная сабля к предыдущему убер подарку.

Наверное, дело все в изначальном упоре всей игры на развитие человека. Вот судя по сообщениям форума, в Маноратхе максимально развиваются только те, кто делает все возможное для своего развития, таким и плюшки интереснее валятся, и квесты интереснее приходят. А у меня? Я в последнее время замахиваюсь и делаю только "невозможное", вот и помощь, и плюшки, и новые стимулы. Развивайся дорогой.

Действительно, если вспомнить, что это госпроект созданный именно для целей далеких от игр, то у них все получилось. По крайней мере, в отношении меня.

Кем я был? Офисный планктон.

А сейчас, за то небольшое время, что прошло с начала игры, я получил кучу знаний и навыков применимых в реальном мире. Неплохо развился в металлургии и кузнечном деле, многое узнал о травах, да и вообще деле лекарском, немного разобрался в строительстве, кулинарии, ветеринарии, кожевенном деле. Даже в реале, я сейчас очень неслабый боец, по крайней мере, в среде простых граждан. А уж если говорить о магии, или пси силе, как ее не называй, а я пока вообще впереди планеты всей. Вон даже спец. структуры консультирую.

А резвое изменение семейного положения, это ли не последствие игры, в каком-то плане?

В общем, сам себя не узнаю, и мне это нравится.

Ладно, надо доделать неотложные дела, а то в ближайшую неделю а то и две меня в игре не будет, ибо завтра у меня свадьба, а свадебное путешествие, это единственное потенциальное удовольствие от этого мероприятия. Ну, лично для меня, Даша то цветет, да и остальные родственники, как настоящие, так и будущие в предвкушении.

Еще раз вздохнув, спрыгнул вниз, и с головой окунулся в водоворот мелких дел, с ощущением, что какой-то этап пройден,

и начат новый, не менее, а может даже более сложный и интересный.

Статы ГГ на конец первой книги:

Основное инфо о персонаже:
Имя: Корст
Раса: Человек
Основная профессия: Маг
Место проживания: х. Чернигово
Место работы: Староста хутора
Место обучения: Не выбрано
Статистика персонажа:
Уровень 39
Жизнь 1 772 ХП
Мана 10 543МП
Защита 458 ДП
Атака 391 АП
Средний ущерб(в сек.) 304.25 ДПС
Известность 7 025

Основные способности:
Сила 133
Ловкость 151
Интеллект 306
Выносливость 175
Удача 268
Дух 183
Мудрость 204

Дополнительные способности:
Интуиция(1) 37 умелец
Внимательность 11 умелец
Распознание вещей 19 умелец
Распознание заклинаний (1) 8
Прыжок из воды(1) 3
Скрытность 5 умелец
Бой без оружия 16 умелец
Владение ножами 11 умелец
Владение мечами 1
Владение щитами 3
Владение копьем 5
Владение луками 1
Владение арбалетами 1
Владение булавами 6

Владение боевыми посохами 17 умелец
Владение цепами 1
Владение дробящим оружием 8
Владение колющим оружием 1
Владение рубящим оружием 1
Владение парным оружием 2
Метательное оружие 1
Магия огня(1) 32 умелец
Магия воды(1) 16 умелец
Магия земли(1) 15 умелец
Магия воздуха(1) 22 умелец
Магия духа(1) 22 умелец
Лечебная магия(1) 43 умелец
Магия вуду 1
Шаманизм 1
Магия природы(1) 17 умелец
Йога 6
Рунная магия(1) 13 умелец
Магия света(1) 15 умелец
Магия Хаоса(1) 22 умелец
Магия Порядка(1) 13 умелец
Магия Жизни(1) 54 умелец
Магия Разума(1) 14 умелец
Магия Крови(1) 5 умелец
Магия Тьмы(1) 9
Магия Смерти(1) 2 умелец
Телекинез(1) 27 умелец
Крик 1
Устройство лагеря 9
Искусство 3 умелец
Приручение животных 16 умелец
Сопротивление электричеству 1,57 %
Сопротивление воде 2,51 %
Сопротивление воздуху 0,23 %
Сопротивление огню 0,31 %
Сопротивление земле 0,22 %
Сопротивление духу 0,26 %
Сопротивление вуду 1,19 %
Сопротивление свету 0,20 %
Сопротивление тьме 0,23 %
Сопротивление хаосу 0,27 %
Сопротивление порядку 0,20 %
Сопротивление жизни 0,18 %
Сопротивление смерти 0,49 %

Сопротивление разуму 48,31 %
Сопротивление природе 0,22 %
Сопротивление магии крови 2,28 %
Сопротивление магии пространства 0,18 %
Комбинирование заклинаний(1) 33 умелец
Управление электричеством 8
Твердокаменный(1) 9
Подкрадывание 1 умелец
Удар со спины 7 умелец
Несущий свет(1) 6
Силач не растет
Чувство камня 1
Помощь жизни не растет
Высшая магия 1
Невидимка 5
Критовик(1) 2 умелец
Переработка артефактов(1) 8
Полет(1) 7 умелец
Распознание растений 4
Медитация 2
Серфинг(1) 1
Профессии:
Строитель 7
Каменщик 5
Гончар 2 подм.
Печник 4
Стеклодув 4
Копатель 3
Носильщик 3 подм.
Бегун 2 подм.
Рыбак 9 подм.
Мясник 5 подм.
Охотник 9 подм.
Металлург 4 подм.
Кузнец 7 подм.
Шахтер 1
Горняк 1
Геолог 7
Картограф(1) 42 подм.
Столяр 4
Плотник 5
Лесоруб 9
Механик 3
Оружейник 9

Бронник 4
Пиротехник 1
Лекарь 8 подм.
Маг(1) 1 магистр
Друид 6
Шаман 1
Травник(1) 38 подм.
Алхимик 4
Рунный маг(1) 2 подм.
Артефактор(1) 18 подм.
Экзорцист 8 подм.
Шорник 5
Кожевенник 9
Сапожник 2
Ткач 1
Прядильщик 2
Фермер 3
Агроном 2
Животновод 5
Ветеринар 4
Снятие шкур 5 подм.
Начертание 4
Ювелир 2
Археолог 8 подм.
Скульптор 1
Художник 4
Воин 15 подм.
Стрелок 2
Вор 1
Монах 1
Странник 5
Кулинар 5 подм.
Конст. заклинаний(1) 31 подм.
Боевой Маг(1) 22 подм.
Углежог 3
Убийца титанов(1) 29 подм.
Маг фортификатор(1)3
Маг жизни (1) 29 подм.
Знахарь 5
Заклинатель 8
Некромант 2
Дрессировщик 4
Зельевар(1) 9
Маг хаоса(1) 1

Пловец 3
Дипломат 6